GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY TESZT!

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!

40.000 FT-OS
NYEREMÉNYJÁTÉK

SZTIKUS ELŐFIZETŐI
AJÁNDÉK TELJES

/0 TESZT PC//PS3//XBOX360

MODERN WARFARE 2

AZ ELSŐK KÖZÖTT JÁTSZOTTUK VÉGIG AZ INFINITY WARD BEHEMÓTJÁT – ÉS NEM KELLETT CSALÓDNUNK!

/0 TESZT PC//PS3//XBOX360

DRAGON AGE: VÉRVONALAK

A BIOWARE ISMÉT NAGYOT ALKOTOTT – SZÓ SZERINT, A DRAGON AGE AKÁR SZÁZ ÓRÁN KERESZTÜL SZÓRAKOZTATHAT KALANDJAIVAL!

/0 TESZT PS3//X360

TEKKEN 6

HATODJÁRA IS BOMBAFORMÁBAN TÉR VISSZA AZ TEKKEN UTAZÓ CIRKUSZA – MINDEN EDDIGINÉL TÖBB SZEREPLŐVEL!

AZ 576 KBYTE ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

2009. november

799,-

/0 ASSASSINS CREED 2

EXKLUZÍV TESZT PC // X360 // PS3

EZIO AZ ÉV LEGTÖBBET FEJLŐDÖTT FOLYTATÁSÁBAN EZÚTTAL A RENESZÁNSZ ITÁLIÁBAN ÉL ÁT HIHETETLEN KALANDOKAT!

TESZTEK

BRÜTAL LEGEND // DJ HERO // RATCHET AND CLANK: CRACK IN TIME // MACHINARIUM // HEROES OVER EUROPE // RABBIDS GO HOME // BAND HERO // LIPS 2 // DREAMKILLER // PERSONA // KINGDOM HEARTS DS // NEED FOR SPEED NITRO // MAGNACARTA 2



EPIC MICKEY



MASS EFFECT 2



SETTLERS 7



BORDERLANDS


Ajándék stratégiai útmutató kötettel!
• 200 oldalas, színes, nagyalakú magyar nyelvű kötetet kapsz a játék mellé 2009. december 31-ig vagy a készlet erejéig, az 576 KByte üzletekben
STRATÉGIAI ÚTMUTATÓ
DRAGON AGE
VÉRVONALAK
DRAGON AGE
VÉRVONALAK
BIOWARE
DRAGON AGE™
VÉRVONALAK
PC-n magyar felirattal
PC ÉS XBOX 360 PLATFORMON MÁR KAPHATÓ, PS3-RA MEGJELENIK 2009. NOVEMBER 20-ÁN!
www.electronicarts.hu/dragonage
18
www.pegi.info
PC DVD ROM
PLAYSTATION 3
XBOX 360
EA
BIOWARE™
A stratégiai útmutató tartalma:
• Fő és mellékküldetések leírása, részletes térképekkel
• A főszereplők képességeinek bemutatása, fejlesztésük lehetőségei, a romantikus szálak elérésének lépései
• Fegyver, felszerelés és varázslat lista, pontos jellemzőkkel
• Karakter specializációk, party típusok
• Teljes bestiárium
© 2009 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Az EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. A „PlayStation", „PLAYSTATION" és a „PS" Family emblémák, a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A Microsoft, Xbox, Xbox 360, és Xbox LIVE, továbbá az Xbox emblémák a Microsoft cégcsoport védjegyei. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.



Impresszum

576

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Társszerkesztő: Takács Gábor
(wilson@576.hu)

Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)
Web- és borítódesign: Szűcs Richárd

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126

SZIASZTOK!

Ez a hónap legfőképp az idegtépő találgatásról szólt: sikerül-e Modern Warfare 2-t szereznünk (aztán: meg lehet-e beszélni a nyomdával a pár napos halasztást a Modern Warfare 2 miatt), ideér-e időben a Franciaországból postázott Assassin's Creed 2, végig tudjuk-e játszani ezt, illetve a Dragon Age-et a teszthez. Sok téren győzedelmeskedtünk – lásd cikkeinket –, de volt, ahol elbuktunk – így például a Dragon Age végét csak a leadás utáni pihengetésben fogjuk meglátni. Ha ez még nem lenne elég, londoni tudósítónkat buliról bulira küldtük: Epic Mickey, Darksiders, EA Showcase – előbbiről részletesen mostani, utóbbi kettőről pedig következő számunkban olvashattok.

A megajátékok között persze jutott idő a beszélgetésre is, így interjúkat olvashattok a legendás Warren Spectorral, a Mass Effect 2 fejlesztését irányító Casey Hudsonnal, illetőleg azzal a producerrel, aki a Dragon Age következő két évéért felelős. Szintén érdekes történet, szinte már tündérmese, ami az Edge szó használatával és az e körüli pereskedésekkel kapcsolatos – ehhez méltóan népmesei köntösbe csomagolva tálaltuk nektek!

A már sokszor emlegetett nagy nevek mellett nem feledkezhetünk meg a hónap másik három ászáról sem (remek négy hét volt ez!). A DJ Hero a szerkesztőség majd' minden tagját magával ragadta, a Borderlands kooperatív meccsei elfoglalták éjszakáinkat, és a metál iránt lelkesedő tagok fiatalkoruk zenéivel szórakoztattak mindenkit a környéken a Brütal Legend dicsőségét zengve. És most, ha megbocsátotok, megyünk vissza kipörgetni 100%-ra a Dragon Age-et. Már csak pár száz óra lehet hátra…

Jó játékot!
Grath

576 KBYTE 13.SZÁM 2009. NOVEMBER

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA

36





28









576 KByte TESZTEK

odamondja kritika szemtelen vélemény világos merész őszinte szókimondó beszól

csevegő



Guminő ajándékba? Bizarr, vagy éppen remek ötlet – döntsd el te!

Helló,
Mostanában elég sok játékokkal kapcsolatos oldalt nézegetek, és feltűnt, hogy gyakorlatilag minden játékból kapható gyűjtői/limitált/különleges kiadás. A Modern Warfare 2-höz éjjellátót adnak, a God of War 3-hoz egy hatalmas doboz lesz (bocs, Pandora szelencéje), az Operation Flashpoint 2-höz Németországban katonai sisakot adnak. Én amúgy sem értettem, hogy valaki miért hajlandó egy-két-öt-tízezer forinttal többet fizetni ugyanazért a játékért, amit kicsit szebb dobozban találnak, de ezek már erősen kiakasztottak – tényleg van, akinek ez kell?! És mi lesz a következő? Guminő a következő Lulához? Éles lőszer a következő Call of Dutyhoz? Működő plazmakard a Halo Reach-hez?
Mr. Bob

Hát speciel mi bármennyit fizetnénk egy működő plazmakardért, szóval valószínűleg nem fogunk teljesen egyetérteni veled. Az tény, hogy a kiadók kezdenek elszállni, és az alapár két-háromszorosáért kínált verziók már sokak számára tűnhetnek túlzásnak. Azonban azt is látni kell, hogy ha nem lenne igény ezekre az extra kiadásokra, nem gyártatna ilyet minden kiadó az összes nagynevű játékhoz. Ráadásul nagy részük azért nem az ilyen extrém kategóriába esik – erről a hónapról például a Dragon Age gyűjtői verziójába szerettünk bele, amiben a fantasztikus zene külön CD-n jár, van egy „így készült" DVD, ingame tárgyak, no meg egy jól kinéző fémdoboz – az ajándék végigjátszás-könyvről nem is beszélve. A másik oldalon meg ott van a DJ Hero különleges kiadása, ami billegő DJ-asztalával, átfestett keverőpultjával és zenei CD-jével (nem a játéké...) még akkor sem tudott megragadni minket, ha a játékba amúgy beleszerettünk. ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Guitar Hero 5
PS3-as GH5-öt nyertek:
Kovácsné Kovács Ibolya, Előszállás
Albin János, Budapest

Metroid Prime Trilogy
A játékot nyerte:
Walter Márton, Pécs

Forza 3
Forza 3-at nyert:
Balla Imre, Budapest

Marvel Ultimate Alliance 2
X360-as MUA2-t nyert:
Erdős Zsolt, Kecskemét

Supercar Challenge
A játékot nyerte:
Végh Árpád, Pilisborosjenő

FIFA 10
X360-as FIFA-t nyert:
Dr. Szabó Márk, Győr

Championship Manager 2010
A játékot nyerte:
Kovács Péter János, Debrecen

Wet
X360-as Wetet nyert:
Varga Róbert, Budapest

Operation Flashpoint 2
PC-s OpFlash 2-t nyert:
Jeviczki György, Miskolc

Ninja Gaiden Sigma 2
Sigma 2-t nyert:
Sass Gábor, Dunakeszi

Uncharted 2
Uncharted 2-t nyert:
Novotny Jenő, Tompa

Gran Turismo
PSP-s Gran Turismót nyert:
Puskás Attila, Baracska

MotorStorm: Arctic Edge
PSP-s MotorStormot nyert:
Fodor Zoltán, Debrecen

Mindenkit megkérünk, hogy a válasz mellett **TÜNTESSE FEL IGAZI NEVÉT, CÍMÉT ÉS TELEFONSZÁMÁT** is, mert ezek hiányában még a tökéletes megfejtést sem tudjuk elfogadni. De most komolyan, többen is emiatt estek ki a nyertesek közül... A nyeremények kipostázása optimális esetben a következő szám megjelenéséig megtörténik, ha valami gond lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

HÍREK érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



A HÓNAP SZTORIJA
EPIC MICKEY

BIOWARE

Több éves kihagyás, lassú termelés után valóságos játékgyárrá váltak. Felnőtt a BioWare és ontja magából a legendákat. Elbeszélgettünk Casey Hudsonnel a január végi Mass Effect 2-ről, mikrofon elé cibáltuk Frenando Melót és kifaggattuk a Dragon Age nagyon ambiciózus, több évre tervezett támogatásáról.



AVATAR

Minden idők egyik legnagyobb titokban készült filmjének megtekintése előtt homlokon csókolt minket Fortuna istennő. Nem csak testközelből láttuk, de napokon át nyúztuk az Avatar játékverzióját, alaposan körbejárva a kérdést: fel tud-e nőni az elvárásokhoz? Két oldalas mélyreható előzetesünkből kiderül – megvívtuk a háború első csatáit.



EDGE

Nem csak Szomáliában, de a szabadalmi hivatalban is virágkorát éli a kalózkodás. Alaposan bevéstük a fejünkbe Tim Landgdell nevét, aki megpróbálta levédeni az angol EDGE szót, keresztbe téve az Electronic Artsnak, a Namcónak, kis és nagy fejlesztőknek, az EDGE magazinnak és a nyugati félteke angolul beszélő részének.







A képek forrása: GameChannel, PC Dome

BUDAPEST GAME SHOW 2009

Előző számunkban hirdettük be a harmadjára megrendezésre kerülő Budapest Game Show-t, most pedig csak elégedetten tudunk beszámolni tapasztalatainkról. Az események folyamatosan, három-négy színpadon zajlottak, az egybegyűlt legalább 13 ezer ember szórakoztatásáról pedig a legváltozatosabb formában gondoskodtak a kiállítók: a gyönyörű leányoktól az óriáscsótányokig mindent bevetettek a cégek. (Utóbbit egy vírusirtókkal foglalkozó vállalatnak köszönhetjük.)

Akármerre nézett az ember, mindenhol zajlott valami érdekes. Az egyik színpadon egy Band Hero bajnokság zajlott egész nap, amelyen jobb-rosszabb (és egészen borzalmas) hangú énekesekkel feldúsított bandák vágtak neki a küzdelemnek. Érdekes volt látni, ahogy a metáldalokon nevelkedett gitárosokat és dobosokat néha mennyire megzavarták a gyengédebb dallamok, a blastbeat-mentes számok.

Kicsit arrébb, egy valamivel nagyobb színpadon egész nap játékbemutatók zajlottak. Az Avatartól a DJ Heróig, a Left 4 Dead 2-től a Brütal Legendig, a Dragon Age-től a Forza 3-ig terjedt a bemutatott játékok listája, és bár sok színvonalas előadást láthattunk, talán nem nagyképűség, ha Tylert emeljük ki, aki egy napon át zúzta a DJ Herót, hogy minden szám meg legyen nyitva a bemutatóra. Kis baki, hogy a gamertagjét nem sikerült elhoznia, így a világ legdurvább elvörösödését produkálva nulláról kellett kezdeni a bemutatót, miközben a félelmetesen szimpatikus kommentátor ezt alaposan kihasználva poénkodott.



És mi volt még a kiállításon? Hidraulikus, a játékosokat a levegőbe felcsévélő és minden ütközést, megcsúszást valós mozgássá alakító Forza állványok. Jó órás sorok a 18 éven felülieknek szóló, megjelenés előtti játékokat bemutató „titkos" szekció előtt. World Cyber Games magyar döntő FIFA 09-ben – a legjobbak a Kínában megrendezett döntőn bizonyíthatják tudásukat. És hogy hazabeszéljünk, kint volt az 576 KByte egy ideiglenes bolttal is, és az olykor 50%-os árengedmények bizony százakat csaltak a mi standunk környékére is.

Köszönjük minden szervezőnek és résztvevőnek; jövőre, a már most jóval nagyobbra és még játék-központúbbra tervezett folytatáson természetesen szintén ott leszünk!

[ÍRTA **GRATH**]





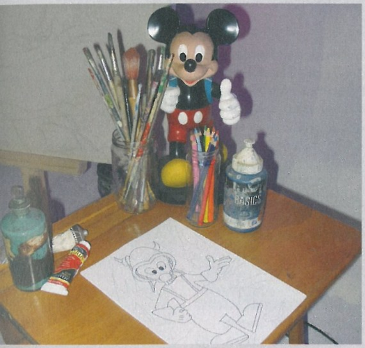
Epic Mickey Press Event

[ÍRTA BP]

Bár a minden exkluzív bemutatót megkapó Game Informer előző számában már beszámolt Warren Spector több éve hiresztelt és régóta várt legfrissebb fejlesztéséről, a világ összes többi magazinjának október végéig be kellett érnie a karácsonyra jellemző ajándékozás előtti várakozással – egy nagyszabású nemzetközi parti keretein belül ekkor jelentette be a Disney Interactive hivatalosan is az Epic Mickey létezését.

A délutánt persze csak egy szolid sajtókonferencia nyitotta, ahol a Nintendo és Disney vezető beosztású alkalmazottain kívül Spector mester lényegében a játék főbb elemeit vázolta személyesen (minekutána sikerült a közvetlen közelében levadásznom egy ülőhelyet, igazán kézzelfogható és testközeli volt az élmény), majd a prezentáció keretein túl a megjelent újságíróhad kérdéseire válaszolt szívélyesen, előre beosztott csoportbeosztás szerint. A kibérelt londoni elit galéria erre az estére interaktív játszóházzá is avanzsált, hiszen Andy Seize graffitiművész segítségével Disney-hősöket festegethettünk, az autentikus Miki Egér pólóban felszolgált és szervírozott italkülönlegességeknek köszönhetően pedig mámoros hangulatba kerülhettünk. Az akusztika jól vizsgázott az audiovizuális műfajban utazó DJ Yoda több órás szettje alatt: igazi hangulat kerekedett a tánctéren.

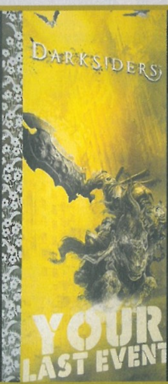




Az este beálltával egyre szaporodó exkluzív vendégsereg, egyre hosszabb combokkal képviseltette magát, amiben könnyen közrejátszhatott a felszolgált italok mennyisége, és az a maratoni várakozás is, hogy személyesen is láthassuk és játszhassuk a játékot. A kelet-európai régió üstököksjellegű képviselőjeként sikerült egy igen frekventált időpontot szereznünk a mestertől – a megérkezésünk után nem egészen négy órával kezdődő kérdezz-felelek szeánsznak szó szerint az éjszakába nyúló időpont, és a szőrös szívű PR-os hölgy vetett véget –, de amiért jöttünk megkaptuk: több koktéllal és röviditallal folytatott hősies küzdelem ellenében is első kézből hozhattunk hírt az Epic Mickey minden titkáról! ■



[ÍRTA BP]



Az immáron egyre bizonyosabban jelen lévő csípős téli idő beálltával nem csak a kandalló előtt eltöltött játékos óráink szaporodnak gombamód, de a karácsonyi piacra időzített játékmegjelenésekkel egyetemben a kiadók is igyekeznek kiemelt figyelmet fordítani a megjelenés előtt álló sikervárományos termékeikre. Nincs ez másként a január első hetében érkező Darksiders: Wrath of War kapcsán sem, amit a THQ jóvoltából ezúttal egyenesen a világ legnyüzsgőbb fővárosában, Londonban volt szerencsénk kipróbálni, egy parádésra sikerült sajtórendezvényen.

A képregényírókból és művészekből verbuválódott Vigil csapata több sikertelen koncepció és váltás után úgy tűnik végre megtalálta a helyes irányvonalat, hiszen a három évnyi izzadságos fejlesztőmunka eredményeként a helyszínen bemutatott közel végleges változat mindent tartalmazott amit napjainkban egy hasonló stílusú játéktól elvárhatnánk. A God of War, a Dante's Inferno és a Devil May Cry nyomvonalain rendkívül ügyesen egyensúlyozó darabban egyaránt fellelhetőek a gyors iramú, monumentális csaták, valamint a karakterfejlődés és az ehhez köthető eszközök és mágiák erősítése.

Joe Madureira aki többek között az Uncanny X-Men rajzoló és sztoriírójaként szerzett hírnevet a Marvel Comics kötelékeiben, személyesen prezentálja számunkra milyen egyedi harcrendszerrel várja a stílus szerelmeseit a Darksiders. A helyszínen felállított kioszkokon kívül a folyamatosan körülöttünk sertepertélő alkalmazottak gondoskodnak arról, hogy sose unatkozzunk, annál is inkább, mert amint egy érdekes félmondatot csipnénk el a fejlesztés részleteivel kapcsolatban, biztos, hogy a kezünkbe nyomnak egy frissen facsart narancslevet, vagy éppen ebédre invitálnak a Covent Garden egy közeli olasz éttermébe. A görög, holland, és arab kollégákkal nagy duzzogva tehát elvonulunk és degeszre tömjük magunkat, míg a délután hátralévő részében saját kezünkkel is kipróbáljuk a személyekre szabott, és bekészített hatalmas kivetítőn pörgő végleges változatot, pályákat, és ellenfeleket. Minden részletre kiterjedő verdikt végigjátszás után, következő számunkban esedékes. ■

DARKSIDERS PRESS EVENT



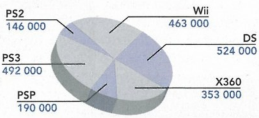
TOPLISTA USA aug. 30 – okt. 3.

	JÁTÉK	VERZIÓ	ELADÁS*
1.	Halo 3: ODST	X360	1 520



	JÁTÉK	VERZIÓ	ELADÁS*
2.	Wii Sports Resort	WII	443
3.	Madden NFL	X360	290
4.	Mario and Luigi 3	DS	258
5.	The Beatles: Rock Band	X360	254
6.	Madden NFL	PS3	247
7.	Marvel: Ultimate Alliance 2	X360	236
8.	Batman: Arkham Asylum	PS3	213
9.	Guitar Hero 5	X360	211
10.	The Beatles: Rock Band	WII	209

* ezer példány

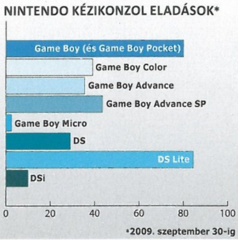


Ez a hónap a PS3-é volt – a százdolláros árcsökkentés és az új, Slim verzió megjelenése együtt ebben a hónapban a csúcsra röpítette a gép eladásait – a premier hónapja óta ez az első olyan időszak, amikor a PS3 minden vetélytársát megelőzte. Természetesen a Nintendót nem kell leírni, hisz a DS segítségével azért így is uralják a minden géptípust összesítő toplistát.



Meghízott a DSi!

Alig jelent meg a DSi, máris itt van a következő verzió, a böszme-DS. Az XL jelzővel felruházott gép belsejében semmi nem változik, de képernyője hatalmasat nő, így az apró ikonokat használó játékokat is jobban lehet irányítani (illetve az idősebbek, csökkent látásúak is látni fognak mindent). A hagyományos cerka mellett egy golyóstollra emlékeztető óriás-stylus is jár majd a DSi XL-hez, igaz, ezt nem tudjuk elrejteni a gépben, külön kell majd cipelnünk. Nálunk február táján jelenik meg. ■



ONLY IN JAPAN

Love Plus

Hideo Kojima: „nem nevezem meg az illetőt, de van egy srác a KojiPro fejlesztői között, akiknek évtizedek óta nem volt barátnője, és most ettől a játéktól szinte vibrálóan boldog lett". Suda 51: „láttam egy fickót, aki egyedül ment moziba, de két jegyet vett – kíváncsi voltam, utánamentem, és meglepődve láttam, hogy a hátizsákjából elővesz egy DS-t, felnyitja és a mellette levő székre teszi, hogy a „barátnője" is lássa a filmet".

Miről van szó? A Konami új játékáról, mely Love Plus néven jelent meg, és gyakorlatilag a randiszimulátorok következő generációját hozta el a magányos japán férfiak számára. A játék két részből áll, az első a klasszikus udvarlásról szól: egy gimnazista srácot alakítunk, és három leány közül választhatjuk ki kedvesünket. Ajándékok, beszélgetés, hosszú séták – ám ahol más játékok véget érnek (szerelmet vall a hölgy), ott a Love Plus csak beindul.





A játéknak gyakorlatilag sosincs vége, hisz a DS a több mint 5000 eseményből minden nap minden órájában folyamatosan tartalmat generál, szimulálva saját és barátnőnk életét (a játék a gép óráját használja, így ha este játszunk, a játékban is este lesz). Tanulni kell a vizsgákra (együtt is lehet), megünnepelhetjük a szülinapokat, az évfordulókat, csavaroghatunk városokban és vidéken, és persze élhetjük mindennapi életünket. A barátnővel beszélgetni is lehet (kérdéseket tehetünk fel, amire válaszol), és megjegyzéseinknek, véleményünknek megfelelően alakul például öltözködési stílusa és közvetlensége is. Enyhén erotikus jelenetek előfordulhatnak, de fedetlen keblekre, esetleg még „durvább" dolgokra ne számítsunk. Szakítás, veszekedés nincs, csak a boldog párkapcsolat – a DS-sel. ■



■ N-DEAD

Az N-Gage-ről már megjelenése előtt tudta mindenki, hogy ordas nagy bukás lesz – és tényleg. Mint telefon, már rég nem létezett, de a Nokia játékzónájaként még létezett, játékok is jelentek meg rá – október 31-ig, ekkor nyírta ki a cég a szolgáltatást és a programokat.



■ POKÉPARK

Bár szoros a verseny, de a PokéPark Wii valószínűleg minden idők legótvarabb Pokémon-játéka lesz. Pikachuval rohangálhatunk egy borzalmasan ronda vidámparkban, hogy borzasztó egyszerű minijátékok segítségével összehaverkodjunk a többi pokémonnal. Blergh…

STALKER
CALL OF PRIPYAT



Bár a Stalker sok téren nem váltotta be a hozzá fűződő reményeket, azt senki nem tagadhatja, hogy hangulat terén nem sok program veszi fel vele a versenyt. És a hangulat az, amire a második – önállóan is futtatható – kiegészítő épít, hiszen a csernobili katasztrófa ikonikus helyszíne, Pripjaty városa lesz a játszóterünk, az az ötvenezres város, amit alig három óra alatt teljesen kiürítettek és azóta magányosan, lassan az összedőlés felé menetelve pihen. Legalábbis a valóságban, a játékban ugyanis ennyire azért nem leszünk egyedül.

A Stalker vége után járunk valamivel, amikor ottani hősünk megnyitotta az utat a tiltott zóna mélyére – és azt a kormányügynököt fogjuk irányítani, aki a rögtön ezután eltűnt felderítő helikopterek után nyomoz. A játék gerince nem változott: FPS-nézet, kemény tűzharcok, de kidolgozott szerepjáték-vonulattal: küldetésekkel, párbeszédekkel, tárgylistával és persze állandó kaja- és lőszerhiánnyal. Az előző kiegészítő fejleszthető fegyvereit is megkapjuk, az újdonságok rubrikában pedig mindössze két új szörnyeteg és egy felújított, DX11-et is kezelő grafikus motor áll. De mint írtuk, a Stalker igazi értéke a hangulata volt, és úgy tűnik, ezúttal az ukrán fejlesztőknek sikerül még feljebb tenni a lécet e téren! ■



Oldschool
'99/11



A BORÍTÓN
XENA

Oké, ha a Xenát alakító színésznőnek nem lettek volna gömbölyű testrészei, valószínűleg a) senki nem nézte volna a sorozatot, illetve b) a címlapra sem költözött volna be. Amúgy a Warrior Princess egy se íze, se bűze jellegű (jellegtelenségű) akciójáték volt PS1-en, olyan, amilyenből tucatszám akadtak ekkortájt.



BEST OF '99/11
FIFA 2000

Bár több 90% körüli játék is akadt (MGS Special Missions, Rayman 2, 40 Winks), tíz évvel ezelőtti cikkünk tökéletesnek találta a FIFA épp aktuális számát, 100%-ot adva neki. Ilyen időtávlatból visszagondolva persze könnyű elemezgetni, de minden régi játékos egyetérthet benne, hogy a 99-es és a 2000-es kiadás tényleg pöpec volt, azt csak a 09-es és a 10-es verziók tudták lepipálni! És az is biztos, hogy sportjátéknak sosem fogunk maximum értékelést adni!



KORONG-VILÁGJÁRÁS
DISCWORLD NOIR

A Discworld Noir minden idők egyik legviccesebb játéka, egy kevesek által ismert csoda. Persze élvezni csak akkor lehet igazán, ha a Korongvilág regényeket angolul is megértjük, hisz a játékba valami félelmetes mennyiségű poént, geget és szóviccet pakoltak bele. Az előkelő, 88%-os értékelés talán még visszafogottnak is nevezhető; bár az is igaz, hogy a PC-s változat azért minden téren felülmúlta a PS1-est.





LEGO UNIVERSE



Már jó egy éve bejelentették, de túl sok részletet nem tudtunk erről az MMO-játékról – egészen eddig, hisz most a fejlesztők előálltak pár dologgal. A legfontosabb, hogy nem a WoW-veteránoknak készül a játék, hanem elsősorban azoknak, akik szerették a Traveller's Tales-féle akciójátékokat. A platformrészek, az egyszerű harc, az új képességeket adó ruházatok mind-mind azon játékokat idézik – csak ugye itt rengeteg világ vár ránk, no és szabad építkezés. Utóbbinak több szintje lesz, a leggyakoribb dolgokat egyszerűen, egy gomb nyomvatartásával rakhatjuk össze, a küldetésekhez tartozó cuccoknál háromtíz darabból manuálisan állíthatunk össze például egy űrhajót (ez az oktatópálya célja, ezzel a géppel juthatunk el a kalózos, vagy épp Bionicle világokra). Lehetőségünk lesz darabonként építkezni is, ezt minden játékos a saját birodalmában teheti meg, amelyet akár nyilvánossá is tehet mindenki számára. Megjelenés jövőre, méghozzá klasszikus havidíjas előfizetési rendszerrel. ■





ÁLLÍTÓLAG...
a meg nem erősített tartomány

Assassin's Creed 3 Mivel közeleg az Assassin's Creed 2 megjelenése, a fejlesztők egyre gyakrabban célozgatnak a következő részre. Az egyik producer szerint két terv létezik: az egyik szerint a harmadik rész Arthur király korai Angliájában játszódna, a másik pedig a kicsit későbbi, feudális Japánba helyezné a sorozatot. Első blikkre nekünk a második ötlet szimpatikusabb, páncélos lovagokkal már foglalkoztunk a sorozatban...

A jó sorozatgyilkos A Dante's Infernót készítő csapat továbbra is a már jogdíj nélküli régi sztorikból építkezik: a Variety filmes magazin szerint a következő új játékuk (a Dead Space 2 ugye folytatás) Hasfelmetsző Jack történetét fogja feldolgozni. Igaz, ezt sem az eredeti formában: a játékosok Jacket alakítják majd, aki az emberi formát öltött démonokat, szellemeket és vámpírokat fogja különleges képességeivel és fegyvereivel leméšzárolni, az ártatlanokat védendő...

Sony: ha egy üzlet beindul! EA Resistance 3 logója egy 2010 végén a mozikba kerülő film forgatásának helyszínén tűnt fel, így a kép alapján New Yorkba költöző játék várhatóan ezzel együtt jelenik meg. Az inFamous 2 létezését a főhős, Cole McGrath szinkronszínésze pöttyintette el egy Twitter-bejegyzésben. Több amerikai magazin is megírta, hogy jövőre meg is jelenhet a Killzone 3, egy minden téren megújuló folytatás. Mivel az előző rész közel hat évig készült, kicsit gyanakszunk...

Apróságok innen-onnan A Mortal Kombat 9 mellett a már a Warner Bros. tulajdonában levő eredeti fejlesztőcsapat egy akciójátékon is dolgozik Sonya Blade főszereplésével ■ A következő Ghost Recon alcíme Predator lesz és 2010 év végére tervezik ■ A Rocksteady már a következő Batman-játékon dolgozik, más DC-hősöket és gonoszokat is felvonultatva ■ A következő Boom Blox Wii mellett már az X360 és a PS3 mozgásérzékelőjére hangszerelve is megjelenik ■



MMA

Ahogy az EA Sports elnöke elárulta még nyáron, minden évben érkezik majd egy „verekedős" játék ezzel a logóval ellátva – felváltva jönnek majd a boxot és a vegyes harcművészeteket feldolgozó programok. Idén megkaptuk a Fight Night 4-et, így jövőre jöhet az egyelőre hangzatos címmel nem büszkélkedő MMA. Sajnos a játék londoni bemutatója épp lapzártánk napjára esik, így részletesen beszámolni a játékról csak decemberi számunkban fogunk – de azt így is tudjuk, hogy a játékmenetben igen nagy szerepe lesz a földharcnak, a fojtogatásoknak és persze a stamina beosztásának is a rúgások és az ütések mellett. A játék a Fight Night 4 motorjára épül, és az EA mindent megtesz, hogy a legnagyobb sztárok is a játékban szerepeljenek. Ez azért lesz nehéz, mert az UFC szervezet elnöke kitiltással fenyegette meg sportolóit arra az esetre, ha engednének a rivális EA-nek, és leszerződnének az MMA játékba is. ■



Inversion

Egy rész Gears of War (külső nézetes kooperatív akciójáték, naná, hogy fedezékrendszerrel). Egy kis rész Half-Life 2 (legfőbb eszközünk egy gravitációs fegyver, a Grappler lesz, amivel fedezékeket készíthetünk magunknak, vagy épp kiemelhetjük ellenfeleinket a falak, autók mögül). Egy rész Dead Space (null-gravitációs helyszínek). Egy rész Resistance (megjöttek az idegenek, küzdjünk ellenük a Föld lerombolt nagyvárosaiban). Plusz egy csipetnyi Uncharted – hisz a főszereplő Davis Russel high-tech hátizsákját leszámítva szinte a megszólalásig úgy néz ki, mint Nathan Drake. Sok eredetit tehát – az első bejelentés alapján – nem tud az Inversion, nézhetne ki sokkal jobban is, de jövőre kiderül, hogy mit is hoznak össze a Namco emberei és a TimeShift fejlesztői... Ők mindenesetre sosem látott küzdelmeket, újító megoldásokat és remek látványt ígérnek. Mi benne lennénk... ■



Two Worlds II

Bár a Two Worlds minden idők egyik legbugosabb és leghangulattalanabb játéka volt, épp jókor jelent meg, és a szerepjátékhiánnyal küzdő játékosok több, mint egymillió példányt vettek meg belőle. Így bejelentették a kiegészítőt, majd az új sztorival készülő PS3-verziót, aztán... aztán semmi. Most derült ki, hogy e terveket kukázták, és végül mindhárom HD-platformra egy teljesen új játékkal jönnek elő. Ismét egy fantasy világban kalandozhatunk, lesz mágia és közelharc, kocsmázás és millió mellékküldetés. Remélhetőleg most már a történet is magával ragadó lesz, és kapunk néhány érdekesebb karaktert is. ■



Scivelation

Külső nézetes akciójáték komor sztorival, az Unreal Engine 3.0 grafikus motor segítségével. Nem, ez még nem a Gears of War 3, hanem egy európai próbálkozás ugyanabban a műfajban. A német kiadó és az ukrán fejlesztők közös produkciója sztoriját tekintve már biztosan nem fog díjakat nyerni: az apokalipszis utáni jövőben járunk, ahol az emberiség megmaradt tagjait egy Rezsim névre keresztelt gonosz rezsim uralja (fantáziadús, mi?). Mi egy hófehér lelkű, szénfekete páncélzatú felkelőt alakítunk, aki szép szóval és ronda nagy fegyverekkel próbálja a rezsimistákat jó belátásra, vagy legalább elhalálozásra bírni. ■



White Knight Chronicles 2

Bár nálunk még az első rész sem jelent meg, Japánban már nem csak az EX jelölésű kibővített verziója jelent meg az eredetinek, de a második részről is bőven cikkeznek a lapok. Inkább játéktér és apróságok tekintetében bővül a játék, mintsem lényeges dolgokban: a viszonylag kis ország helyett most már egy egész földrész bejárható lesz, a csatában ezúttal már hat karakterünk is részt vehet, és az eddigieken túl megannyi új fegyvert és képességet szerezhetünk. Saját karakterünk megint a főszereplő Leonard barátja, online módban pedig ő lesz a hős. Megjelenés Japánban 2010 végén, nálunk úgy 2080 körül várható. ■

A JÁTÉKVILÁG számokban

90 millió dollár mínuszban van eddig a teljes Rock Band projekt a Viacomnak (jogdíjakkal, bónuszokkal együtt)

1. helyen van a BusinessWeek „legjobb vállalatok" listáján a Nintendo

113 millió DS-t és DSi-t adtak el eddig a világon, így ez az eddigi legnépszerűbb kézikonzol-família

3 lemezes verziója is lesz a Gran Turismo 5-nek egy új videó tanulsága szerint

638 millió DS-programot adtak el eddig világszerte – vagyis minden gépre durván hat játék jut

14 platformon jelent meg eddig NFS, ami a Shifttel érte el a 100 millió példányt

78 641 címmel jelent meg minden idők legbetegebb – és ingyenes – kalandjátéka!

37 százaléka a Wii-játékoknak nem került tesztelésre 2009-ben

25 millió dollárt költ a Valve a Left 4 Dead 2 marketing-kampányára



■ **Warhammer!** A Dawn of War 2 első – a hagyományoknak megfelelően önállóan is működő – kiegészítője a Chaos Rising címet viseli, és a káosz által megfertőzött űrgárdistákat hozza be a pakliba: multiban játszhatóak lesznek, a sztoriban pedig természetesen őket kell majd laposra verni.



ARMY OF TWO THE 40TH DAY

Január második hetében jelenik meg a második Army of Two, és ennek tiszteletére a fejlesztők újabb és újabb dolgokat mutattak be a programból. Ilyen például az Extraction játékmód, ami tulajdonképpen a „négy játékos, hullámokban támadó ellenfelek" című móka egy újabb variációja. Úgy tűnik, 2010-ben ez már kötelező lesz minden akciódús játékba... A kooperatív-módon is sokat fejlesztettek, a legjobb új funkció az, hogy kijelölhetünk társunknak egy-két különösen veszélyes figurát, így még jobban lehet taktikázni. Lesznek csak trükkel megölhető ellenfelek is, a lángszórós-nehézpáncélos figurát például a hátán levő vezeték elpattintásával tehetjük hidegre (á la Halálos Fegyver 4.)





A sztori, ahogy korábban már megírtuk, Shanghai lerombolt, terrortámadás alatt levő városába visz minket. Mivel az ügynökségi bázisunk messze van, ezért a realizmust a sarokba vágva a fejlesztők lehetővé tették, hogy bármelyik pillanatban belépjünk a fegyverboltba és kicsit legózzunk a fegyvereinkkel. Szó szerint, hisz most már minden fegyver tusa, csöve, távcsöve, tárja és még ki tudja milyen alkatrésze cserélhető bármelyik másik fegyver hasonló részeivel. Így teljesen extrém pukkanókat is kialakíthatunk, mondjuk távcsöves lángszórót, shotgunt hevedertárral, vagy pisztolyt bajonettel. Emellett készíthetünk csavarhúzóból „kést", üdítős dobozból hangtompítót, de a MacGuyver-beállítottságú harcosok egyéb csináld magad jellegű akciókat is végrehajthatnak. ■

■ **Az "év izzadt szakálla" díjat már most kioszthatjuk a 40th Daynek**





ők megmondták... **idézetek**



„Még mindig beszélnek erről emberek?! Őszintén szólva Bayonetta és Sarah Palin megjelenésében egy közös pont van: mindketten szemüvegesek. Ez csak az amerikaiak mániája – a japánok szerint Bayonetta éppenséggel úgy néz ki, mint Angela Aki. Valószínűleg minden országban van egy híres szemüveges nő, akire rá lehet fogni, hogy Bayonettát róla mintáztuk. Persze Bayonetta nemsokára nagyon híres lesz, úgyhogy remélhetőleg már Sarah Palinnak fogják mondogatni, hogy Bayonettára hasonlít!"

Hideki Kamiya, a Platinum Games vezetője, a Devil May Cry-sorozat és természetesen a Bayonetta megalkotója.

„Nem tartom a játékokhoz készült zenéket – ide értve természetesen a Silent Hill számait – igazi zenéknek. Ezek inkább hangok, amelyek kiegészítik a képeket, a játékmenetet, a történetet, hogy még maradandóbb legyen a játék által nyújtott élmény."

Akira Yamaoka, a Silent Hill zenéinek (hangjainak?) alkotója.

„Nem tudom megmondani, hogy mikor kerül rá sor, de ezennel megígérem, hogy lesz új Zone of the Enders játék!"

Hideo Kojima végre enged a rajongók követelésének.

„Jan H. nem büntethető."

Egy holland bíró jogerős ítélete abban a perben, amit a Zwollei Spohia-kórház indított a fiatalember ellen. Jan az egyik nap bemászott a kórház pincerendszerébe, és mivel azt hitte, hogy a Silent Hill egyik részével játszik, elkezdte átállítani a kapcsolókat. Ő azt remélte, hogy a „logikai feladvány" megfejtésével nyerhet egy fogkefét, a valóságban pedig 45 percre kilőtte az áramot a kórházból. Az esemény folytán senki nem sérült meg, a fiatalembert pedig pszichikai osztályra utalták.

„Nem hiszem, hogy lesz még valaha PSP-játékunk. Sajnos Pixeljunk Monsters Deluxe kapcsán a kalózok miatt csak negatív élményeink vannak. Sokkoló volt látni, hogy még a játék hivatalos oldalán is nyíltan beszélnek az emberek arról, hogy honnan lehet letölteni a játékot!"

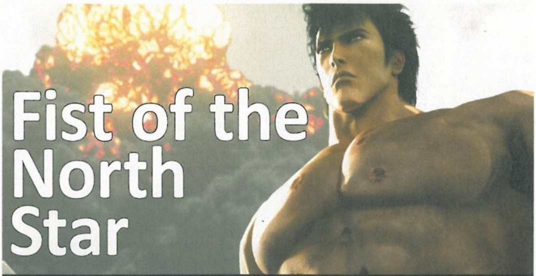
Dylan Cuthberth, a Pixeljunk-játékokat készítő Q-Games elnöke.

„A kockuló játékfanatikusokból nemsokára egy légiónyi, nyálát csorgató perverz válik, köszönhetően a Modern Warfare 2 mellé adott éjjellátó készüléknek. Kontroller-mániás megszállottak hordái dörzsölik kezüket lelkesedésükben, és már sokan el is ismerték, hogy meleg találkahelyeket fognak kikémlelni ezzel."

Ciarah Hannah, az elfogulatlan és alapos cikkeiről ismert angol szubbulvár magazin, a Daily Star „újságírója".

„A nemzetközi dadaszövetség nevében tiltakozunk a gyerekgyilkosságok népszerűsítése ellen, még ha az egy játékban is történik, hisz ez a gyermekekkel szembeni erőszakot növeli. Különösen sértőnek érezzük a „Bad Nanny" achievementet/trófeát, hisz szövetségünk éppenséggel a dadák kemény és szeretetteljes munkáját népszerűsíti."

Az International Nanny Association tiltakozó levele az Electronic Artsnak (és a játékbesoroló ESRB-nek), melyben a Dante's Inferno egyik achievementje ellen tiltakoznak. A Bad Nanny kitüntetés megszerzéséhez a játék egyik ellenfeléből, a megkereszteletlen (és amúgy igen félelmetes) csecsemőkből kell jópárat megsemmisíteni. ■



Fist of the North Star

A Fist of the North Star – bár a nyolcvanas években futott az eredeti manga – ma is a legnépszerűbb történetek közé tartozik Japánban, így nem meglepő, hogy a Tecmo Koei bejelentése egy új játékról szinte forradalmat okozott (a cég részvényei a bejelentéstől 17%-ot emelkedtek!). Az apokalipszis után játszódó történet főhőse Kenshiro, egy rég elfeledett halálos harcművészeti ág képviselője, aki egyrészt szerelmét keresi, másrészt gonosszá vált bátyját próbálja legyőzni. A játék a Dynasty Warriors-sorozat mellékágának fogható fel, de valamivel kevesebb ellenféllel, és kidolgozottabb harcrendszerrel kell számolni. No és persze az sem árt, hogy ez a sorozatot építő Omega Force eddigi messze legszebb alkotása, így a PS3-on és X360-on debütáló játék megérdemelten keltette fel a rajongók figyelmét. ■





■ Dementium 2

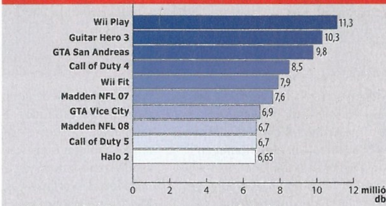
A Dementium egyike volt a DS technológiailag elfogadható FPS-einek, a folytatás pedig még ehhez képest is szépült és gyorsult. Valamint vadabb is lett, hisz a sztori egyik ága egy börtönből való szökésről szól, a másik pedig egy alternatív, pokoli dimenzióba visz, démonok és óriási kukacok közé. Remélhetőleg multi is lesz...



■ Metro 2033

Bár eredetileg 2006-ra tervezték a megjelenést, a Metro 2033 talán még a címében jelölt év előtt megjelenik – a THQ jövőre tervezi, PC-n és 360-on. Moszkva alagútjaiban járunk a város leatomozása után, és FPS nézőpontból kell osztani a halált a városban és a város alatt egyaránt.

AZ ÉVTIZED* LEGJOBBAN FOGYÓ JÁTÉKAI AMERIKÁBAN



*2000. január 1-től 2009. augusztus 30-ig, PC-s eladások nélkül (ha megvárták volna a listával december – és így az évtized – végét, valószínűleg három új játék is bekerült volna: Mario Kart Wii, Halo 3 és New Super Mario Bros.)

ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL...

1 Joanna Darknak, a Perfect Dark című remek FPS főszereplőjének a neve nem szóviccként született, hanem Jeanne d'Arc kisasszony francia kiejtéséből ered.

2 **A Castlevania nevet egy japán designer találta ki. Castle, mert egy kastélyban játszódik a sztori, Vania pedig, mert egy erdélyi (Transsylvania) kastélyról van szó. Rakd össze a két szót, ahogy a japánok szokták, és kész is a cím.**

3 A Left 4 Dead No Mercy című kampányának promóciós képén Zoey három kézzel fogja pisztolyát.

4 **Hasonlóképp, a GTA San Andreas dobozképén a kocsiból tüzelő gangsta hat ujjal fogja az Uzit, ugyanúgy, ahogy a GTA 4 „nyalókás lánya" is egy lusta Photoshop-munkálatnak köszönhetően hat (de legalábbis öt és fél) ujjal fogja szexin az édességet.**

5 Ha az Outrun-játékok bármelyikében nem indulsz el startnál, a zászlót tartó fickó először táncolni kezd, majd undorral elhajítja kockás lobogóját és sértődötten otthagyja a versenyt.



LIVING ON THE EDGE

[ÍRTA **TYLER**]

...avagy népi mese Timről és a gonosz védjegy tolvajokról

Egyszer volt, hol nem volt, élt, éldegélt egy Tim Langdell nevű délceg legény Kalifornia államban, az almáriumában pedig legértékesebb kincseként egy 1984-ben lajstromba vett védjegyet őrzött. Igen-igen fontos volt ez neki: harmincéves munkájának gyümölcse, egy korán indított privatizációs botrány termékeny magocskája. Jószándékú tündér súgta meg neki a múlt század végén: „Fiam, vesd el ezt a magot, annyi eledel terem majd belőle, hogy egy életre jóllakhatsz vele!" Tim meg is fogadta a tanácsot; ő igazán nem tehetett róla, hogy mesebeli hősként nem készült fel a való világ gonosz, kizsákmányoló könyörtelenségére.

TIM ÉS A JÓTÜNDÉR TERVE

Tim jószándékú mágnásként került a szoftverpiacra: Softek néven nyitotta meg kis boltocskáját Covent Gardenben, Londonban, a hetvenes évek végén. Sok-sok szorgos manócskának adott csengő aranyakat játékfejlesztésre, amelyeket ő adott ki: a bevételen megosztoztak, és boldogan éltek, miközben bele sem kellett halniuk.

A tündér 1984-ben látogatta meg Timet, és a fülébe súgta: „Változtasd meg a céged nevét The Edge-re! Ez hűen tükrözi vállalkozásotok élenjáró mivoltát, és még vagyonosabbak lehettek, de vigyázz, hogy ezt a varázsigét más ki ne mondhassa – ez lesz a te kincsed! Változtasd meg élted!" – idézte a tündér Rilkét, és szublimált. Tim úgy is cselekedett, ahogy a tündér tanácsolta – majd csodálkozva látta, hogy az igazat mondott. Kisvártatva Pasadenába költöztette a boltocskát; elege lett az intrikákból, ugyanis a rosszindulatú bírók szerint nem fizetett egy lyukas garast sem két programozójának, akik a Soldier of Lightot írták át Commodore 64-re. Tim azonban nem ezért távozott, hanem mert a Commodore a CDTV és az Amiga platformok vezető fejlesztőivé léptette elő a boltot – persze a vállalat mindezt letagadta, nyilván, hogy Timet rossz színben tüntesse fel.

JÖNNEK A GONOSZOK

Ő pedig kisvártatva rájött, hogy mindenki az ő kincsét akarja: dacolva azzal, hogy a The Edge védjegye az ő birtokában van, és ennek minden, a videojátékokhoz kapcsolódó felhasználása után arannyal kellene neki fizetni, a japán császár emberei galád módon Soul Edge néven akarták kiadni nyugati felségterületeken a verekedős játékukat, nyilván azért, hogy Tim vállalkozásának farvizein evezgessenek. De hősünket nem olyan fából faragták – bár a császár embereinek szemében egyszerű gaijin volt csupán –, nem hagyta, hogy dacoljanak vele, hanem a bíróhoz rohant, aki igazat adott neki. Az igazság győzedelmeskedett, a Namco seregei megrettentek a hős vállalkozásától, és kénytelenek voltak Soul Blade néven kiadni a játékot, hogy világsikert arathassanak. És Tim továbbra sem hagyta magát: hiába próbálkozott a Sony a PlayStation Edge magazinjával, hiába kínálta a Future Publishing EDGE néven az újságját, hiába birtokolt a Marvel Mesebirodalom számos címet, amelyben a varázsige szerepelt, fáradhatatlanul óvta a kincsét, pörbe fogott mindenkit, és nem hagyta magát, nem ő!

Így teltek-múltak a napok; Tim ezalatt már a boltocskát sem nyitotta ki, csak néha bejárt, leporolta a pultot, egy-egy megszikkadt programkódot pedig szeretetteljesen, ám tüzetesen megvizsgálgatott, hogy hátha lehet még kezdeni vele valamit, és nem lett úrrá rajta a digitális romlás. Évtizedeken át őrizte a varázsigét, dolgoznia nem kellett: megfizették azok is bőségesen, akik óvatlanul visszaéltek a tiltott szavakkal.

AZOK A GALÁD FRANCIÁK!

Ám egyszer csak szörnyű dolog történt: egy David Papazian nevű francia társával, Matthieu Malottal együtt 2007-ben megalapította a Mobigamest. Fáradhatatlanul dolgoztak két éven át, hogy debütáló iPhone-játékuk nagy sikert arasson, de ez nem volt elég a telhetetleneknek! Kimondták a varázsigét: Edge néven jelentették meg a programot! Eme orcátlanságot Tim nem volt képes higgadtan feldolgozni: álla akkorát koppant, mint XVI. Lajos feje a guillotine alatt.

– Kerékbe töretem őket a Trafalgar Square-en! – üvöltötte, majd miután eszébe jutott, hogy húsz éve elköltözött, korrigált: – Lovaskocsival vontatom végig őket a Mulholland Drive-on! – Dühödt levelet írt az Almás Cégnek, hogy tüntessék el a játékot a szeme elől, vagy fizessenek busás hasznot a rokfortzabáló gallok, különben a kisbíró elé viszi az esetet.

Ezt meghallván alázatos levelet küldött Papazian, cirkalmatos bocsánatkérést fogalmazva meg, könyörögve, hogy hadd használják a varázsigét, hisz mindenki arról ismerte meg őket, ám Tim hajthatatlan volt és dühös: napnál világosabb, hogy az ő korai zsengéjét, a Bobby Bearing játékát másolták, és ráadásként az Edge varázsigével akarták halhatatlanná tenni.

Jótét lelkek próbálták csillapítani: – Na de Tim, a Bobby Bearing huszonhárom éve jelent meg, két színt használ összesen, és még mindig folynak a viták, hogy a zaj, amit áraszt, vajon egy földönkívüli civilizációval folytatott kapcsolatteremtési kísérlet-e, vagy zenének szántátok. De eleve a játékmenete is teljesen más. Most mit piszkálod ezt a két srácot? Hát nincs neked jobb dolgod?



– Márpedig én ezt nem tűrhetem! – őrjöngött Tim, és nem is tűrte, mert a The Edge-nek 1994 óta tényleg nem volt dolga, így hát éppen ráért foglalkozni velük. Megírta a galloknak: fizessék az eddigi hasznuk negyedét és felejtsék el a varázsigét, vagy éljenek vele tovább, de tüntessék fel, hogy galád mód másolták a Bobby Bearinget, és még így is tizedet követel a jussukból, mert hát ez a feudalizmusban már csak így szokás. Próbáltak ugyan egyezkedni a franciák, de amikor Tim már csupa nagybetűkkel papírra vetett, helyesírási hibákat sem nélkülöző dühödt leveleket írt nekik, megszomorodtak, és kivették a forgalmazó Almás Cég kirakatából a varázsigés papírba csomagolt árut.

A MÉDIAFARKASOK

Hej, de micsoda események követték mindezt! Gépújságok kezdték el zaklatni Timet; a legszemtelenebbek közé tartozó Eurogamer nem átallotta megkérdezni, hogy hallott-e róla, hogy egyes gúnyolódók Védjegyvámpírnak becézik. Megdühödött erre Tim: – Nem hagyhatja magát az ember, hallja-e! Ma egy, holnap tizenegy, holnapután százegy – így megy ez! Az Edge az enyém, hozzám tartozik, lajstromba van véve, s a nemzetközi jog pallosa sújt le mindazokra, akik az engedélyem nélkül használják! A boltocska már hétszázötvenhat játékot sorakoztat a polcain, nem szorulok én más kenyerére!

– Ugyan, az nem több, mint hetven, ha nem számítjuk az egyes verziók más platformokra portolt változatait – szólt közbe az újságíró. – Egyébként mondana három játékot az Edge repertoárjából, amelyek megjelentek az elmúlt öt évben kereskedelmi forgalomban?

Timnek torkán akadt a szó. Igaz, hogy elgondolkozott már a régiségek újbóli áruba bocsátásán a Nintendo virtuális piacterén, és hogy a hivatalos honlapjukon is újgenerációs versenyjátékokról beszéltek, de erről senki sem tudott túl sokat. – A Bobby Bearing! – vágta oda dölyfösen. – iPhone Remix formájában kerül majd a piacra! Mobiljátékokkal foglalkoztunk az elmúlt évek során! – Van harminc évnél frissebb anyag is a felhozatalban? – kíváncsiskodott az újságíró, de Tim már túl dühös volt ahhoz, hogy a zugfirkász nyaggatására válaszoljon.

ÁLOMUTAZÁS

És Timnek aznap éjjel látomása volt: egy sötét dzsinn jelent meg előtte, és bár hősünk már hozzászokott a paranormális jelenségekhez, az édes titkot megosztó tündérhez képest ez úgy festett, mint maga a Sátán.

– Neked teljesen elment az eszed? – dörögte a dzsinn. Szeme szikrát szórt, kénköves szakálla füstölt, fojtogató illattal töltve meg a szobát.
– Hogyan? – dadogta Tim, erősen koncentrálva arra, hogy nehogy összevizelje magát.
– Volt pofád a renomédra hivatkozni, amikor harmincéves kiadói múlttal a hátad mögött ilyen himihumi játékokat mutatsz fel? Talán az ipar futóbolondja akarsz lenni, mint az az agyalágyult Jack Thompson? Te fenyegetőzöl pereskedéssel, te kéred ki magadnak, hogy Védjegyvámpírnak csúfoljanak, hogy kiröhögjenek, amikor a pojáca viselkedéseddel önként mondasz le a jó hírnévhez való jogodról?
– De... a hírnevem... nekem igenis van hírnevem! – kiáltott fel Tim, mert még a rettegés sem tudta elnyomni benne a feltörő ingerültséget. – Mi adtuk ki a Fairlightot ZX Spectrumra! Ki vonná kétségbe az értékét? Ki volna olyan ostoba?
– Te vagy az, hogy más szerszámjával vered a csalánt, kisfiam! – üvöltött a dzsinn. – Ha Bo Jangeborgék nem készítik el a Fairlightot, te már a nyolcvanas évektől fogva is csak az Edge nevéből élnél – nem, nem a sajátodból, hanem a máséból, mert máshoz nem értesz. Utoljára mondom: szedd össze magad, épp elég, hogy a videojátéksajtó fele rajtad röhög, érd be ennyivel, ne haragítsd magadra a másik felet is! – Eltorzult arccal felröhögött, majd felkapta Karl Marx Válogatott Emlékiratainak mázsás súlyú kötetét, és Tim arcába vágta.

Tim üvöltve ébredt fel; csak lassan tudatosult benne, hogy pasadenai otthonában van, nem a purgatóriumban.

„Rossz álom – motyogta maga elé. – Csak egy rossz álom."

Az átélt sokk hatása ellenére a józanság máris kezdett felülkerekedni rajta, de tudta, hogy nem lenne képes újra elaludni. Bekapcsolta a számítógépét, hogy a videojátékos oldalakon böngésszen; a gyakran frissített honlapok hírversenye által szült információdömping még az avatatlanok számára is a bennfentesség illúzióját kínálta, és Timnek épp erre a rég tapasztalt érzésre volt szüksége. Egy játék adatlapjánál keze abbahagyta az egérmozgatást. Az évtizedek során kialakult feltételes reflex hatására villámgyorsan elöntötte a düh, de a szemében cikázó dollárjeleken egy pillanatra a kétség felhője suhant keresztül. Vajon tényleg csak álom volt? Ismét dühös lett, de immár magára is – rossz álmoktól berezelni nem felnőtt, felelősségteljes férfihoz illő viselkedés. Cselekednie kell – és ragaszkodnia a sziklaszilárd elveihez.

Bár a formai követelmények szerint most jönne az, hogy „itt a vége, fuss el véle", ez nem fog elhangzani: az ostobaság és a kapzsiság az emberiséggel egyidős, folytonosan íródó történet, amelyben Tim Langdell nem főszereplő, csupán epizodista. A könyv jelenleg azon az oldalon van nyitva, ahol Tim nekiugrik az ipar hétfejű sárkányának, az Electronic Artsnak, miközben ősi átokként szűri a fogai közt a „Mirror's Edge" szavakat...



Wii, PC-n – tényleg ez a jövő?

Air Command

Az épp véget érő évtized legnagyobb újítását a végére hajtogatta: a 3D, az online játék már rég látott dolgok – de a mozgásérzékelés eddig csak a sci-fi világok kiváltsága volt. A Nintendo forradalmat indított el, amely most PC-re is kezd átterjedni...

[ÍRTA **GREG5**]

A Fujitsu a szeptemberi IFA hardverkiállításon jelentette be és mutatta be forradalminak nevezett új, többfunkciós hardver perifériáját, mely a mozgásérzékelős kontrollerek, a PC-s egerek és a távirányítók funkcióit próbálja meg egyedi módon ötvözni. Míg a Nintendo kasszát robbantott forradalmi irányítási metódusaival a Wii és a DS gépeken, a riválisok csak most próbálnak meg visszavágni új fejlesztéseikkel. A Sony „pálcája" már tavasszal elérhető lesz, az igazi forradalmat beharangozó Microsoftos Project Natal pontos megjelenése még sűrű homályba vész – mi jövő karácsonyi debütálást jósolunk.

WII UTÁN SZABADON

A Fujitsunál ezzel ellenben nem sokat lacafacáztak, a szeptemberi bejelentés után pár héttel már kopogtatott is a futár szerkesztőségünk ajtaján, táskájában a hardver egy már közel végleges, már tesztelhető változatával. A csaknem semmiből előbukkanó új, pisztolyszerű kontroller, ha nem is tűnik akkora forradalomnak, mint a Nintendo próbálkozásai, jelentős újításként hathatnak a piacon, ahol cirka húsz év óta, az egér és a (már kikopott) joystick bevezetése óta nem túl sok valóban újhatású ketyere kavarta fel az állóvizet.

Az Air Command alaphelyzetben egy kézbesimuló, a játéktermekben megszokottnál jelentősen kisebb pisztolyra emlékeztet. Fogása nagyon kényelmes, anyaga, kidolgozottsága magasfokú igényességről tanúskodik. A pisztoly természetesen vezeték nélküli, fogása mellett súlya is teljesen ideális, se nem túl könnyű, se nem túl nehéz. A ravaszon felül öt nyomógomb található meg az eszközön, úgy elhelyezve, hogy valamennyi kényelmesen elérhető és könnyen lenyomható legyen. Elég durva tesztünket hiba nélkül túlélték, így majdnem biztos, hogy a hosszas igénybevétel sem fogja kikezdeni őket. A gombokon felül a „pisztolycső" tetején található még egy d-padhoz hasonló irányító, mellyel a menükben tudunk kényelmesen navigálni, de akár egy-egy külön funkciót, például fegyverváltást, turbózást is helyezhetünk rá játékon belül, ennek köszönhetővel gyakorlatilag négy gombbal megnövelhető a bevethető extrák száma.

A pisztoly a wiimote-hoz nagyban hasonlító, mozgásérzékelős irányítással is rendelkezik. A hosszú, majd húszcentis érzékelő helyett itt meglepő módon elég egy alig pendrive méretű egységet az egyik USB portba helyezni, és a pisztoly alap funkciói pár másodperces öninstallálás után máris elérhetővé válnak. A mozgásérzékelés – melyet még kalibrálnunk sem szükséges – helyzetfüggetlen, tehát nem kell feltétlenül a monitor előtt kalimpálnunk pisztolyunkkal, ha úgy kényelmesebb valakinek, akár az ölében tartva is könnyedén használhatja, révén az egység a relatív elmozdulást figyeli. A megfelelő gombokat bekalibrálva használhatjuk akár mindennapos Windows tevékenységekhez, így például böngészéshez is. Az újdonság hatásán túllépve azonban rájövünk, hogy bár precízségben valóban felveheti a versenyt a jó öreg egerünkkel, néhány töredékmásodperccel azért lassabb annál. Arról nem is beszélve, hogy az egeret legritkább esetben használjuk csak önmagában, ha viszont billentyűzetünket is segítségül hívjuk, mondjuk egy internetes cím begépeléséhez, az Air Commandet először le kell tennünk kezünkből ahhoz, hogy normálisan tudjunk gépelni. Bár az egységnek van wiimote-szerű csuklópántja is, a pár hetes tesztelési időszak alatt sem sikerült elsajátítanom a csuklóról lógó fegyverrel történő kényelmes írás fortélyait.



PISZTOLYBÓL PÁLCA

Mindezek alapján eddig egy egyszerű, Wii-koppintó PC-s kütyüről lenne szó, ám a Fujitsu nem elégedett meg ennyivel. A kontrollert négy különböző funkcióban, irányítási metódussal is tudjuk használni, ebből három esetén opcionálisan fel kell tekernünk „pisztolyunk" alsó, alapesetben markolatként funkcionáló részét. Ilyen formán egy egyenes pálcát kapunk, melyet akár egy kézzel, akár két kézzel fogva használhatunk. „Sport üzemmódban" főként tenisz és golf játékokhoz alkalmazhatjuk, az adott sportág ismerős mozdulatait imitálva. E téren egyedül a Virtua Tennis harmadik részével, valamint egy koreai (?) krikszkrakszokkal kommunikáló teljesen ismeretlen játékkal tudtam tesztelni a ketyerét. Utóbbiban, melyet valószínűleg külön ehhez hardverhez írtak, meglepően jól funkcionált az Air Command, bár a Wii-s teniszekhez viszonyítva sokkal kisebb, kevésbé erőteljesebb mozdulatokkal lehetett és kellett irányítani a programot. Hasonló tapasztalataim voltak a Virtua Tennisszel is, és bár az irányítás élvezetesebb volt, mint billentyűzetről, precízségben valahogy mégsem tudta felvenni a versenyt sem a keyboarddal, sem a konzolos verzió analóg karos irányításával. Én személy szerint egyedül is majdnem leamortizáltam egy-két dolgot az asztalomról és környékéről, kíváncsi lennék, hogy miként teniszezik négy játékos egy monitor előtt ülve egymás ellen: merthogy akár négy különálló Air Command egységet is lekezel egy PC.

Függőlegesen, joystick-szerűen tartva az egység botkormányként is funkcionálhat a repülőgép szimulátorokhoz – ennek kipróbálására egyelőre sajnos egyik mellékelt játék sem volt alkalmas, bár kötve hiszem, hogy ilyen téren felvehetné a versenyt

a legújabb erővisszacsatolós joyokkal. Kormányként bevetve már kicsit felemásabb a helyzet, ilyen esetben „pálcás" formában mindkét kezünkkel fognunk kell a pálca egy-egy végét, mintegy kormánykereket imitálva (á la Mario Kart Wii). A „tekerés" pontossága meglepően precíz volt itt is, mind a Crashdayben, mind a Burnoutban jól, gyorsan és precízen reagáltak járműveim, bár itt már hiányzott egyes esetekben, hogy a kontroller érzékenységét nem lehet semmilyen formában állítani, nem mondhatjuk meg, hogy egy 120 fokos „pálcaelfordítás" a játékban mekkora fordulásnak feleljen meg. Ennél az üzemmódnál jött ki leginkább a rázkódás hiánya: mivel semmiféle beépített motor nincs az eszközben, ütközéseink, rázókőre való felhajtásaink teljesen érzékelhetetlenek maradnak (ez persze csak konzolosoknak lesz fura, aki billentyűzethez, egérhez szokott, annak nem fog feltűnni a dolog). Pláne úgy, hogy ami a többi üzemmódban előny, a vezeték nélküliség, az itt sajnos komoly hátrány. Kormány esetében megszoktuk, hogy stabilan rögzítve van valamihez az, amit forgatunk, itt viszont egy könnyű, akár ölünkben is tartható kis apróságról van szó, melynek köszönhetően a vezetési élmény kicsit „súlytalanná", gyerekessé válik. Szó se róla, precízségben jelentősen jobb volt a helyzet, mint billentyűzetet használva, de egy jobb kormány mellett az élmény kicsit nevetségesen hathat.

Kissé ironikus módon az Air Command ott működött a legjobban, ahol a legkevesebbet lehet használni: a klasszikus játéktermi, fénypisztolyos játékok átiratainál. Roppant jót szórakoztam a House of The Dead és Virta Cop sorozatok utolsó részeivel – kár, hogy ilyesmiket manapság már egyáltalán nem adnak ki számítógépre.

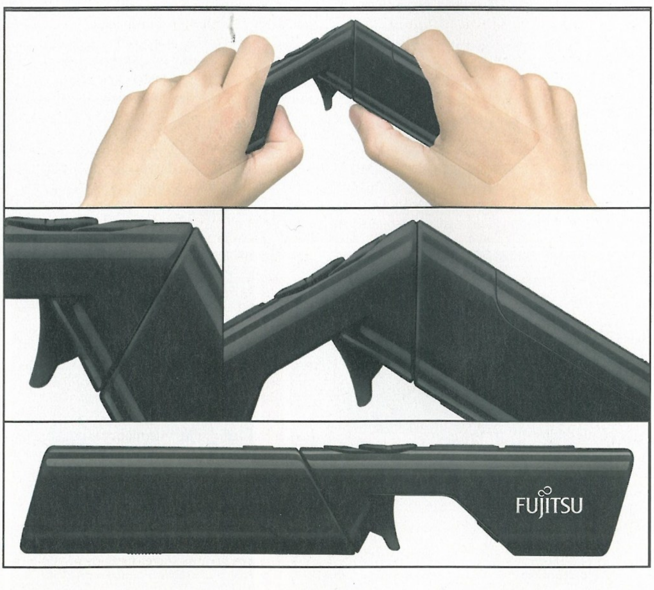
GYEREKBETEGSÉGEK

A hivatalos támogatási lista mintegy négyszáz játék nevét tartalmazza eddig. Ez azért fontos, mert az Air Command kizárólag akkor működik bármely játékban, ha az kimondottan támogatja. Az eszköz bevetéséhez szokásos módon installálnunk kell a programot, majd külön az AC menüjéből kell indítanunk a játékokat, hogy a kontroller átvehesse az irányítást. Ugyanebben a menüben kell előre definiálnunk a játékon belüli gombkiosztást is – bár kissé elnézőnek kell lennünk a kissé fapados interface-szel kapcsolatosan, az pedig külön nyűg lehet, hogy ha valami mégsem tetszik a játékban, csak kilépés után tudjuk másként bekalibrálni a gombokat.

A nem végleges szoftver egyelőre tizenkét „nagy" játékot támogatott – köztük a Burnout Revenge-et és a Need for Speed Undercovert, ám a maradék jó része teljesen ismeretlen név volt számomra. Sajnos hasonló a helyzet a jövőben, illetve megjelenéskor támogatni kívánt játékok listájával is. Ezeknek jó egynegyedéről soha nem hallott szerkesztőségünk egyik tagja sem, másik egynegyedük pedig egyszerű, Flash-alapú, böngészős játék, melyben még a precizitásnak sem feltétlenül van szerepe. Külön öröm volt, hogy a tesztelt verzió ráadásul minden ilyen játékot következetesen Internet Explorerben nyitott meg, mely menetrendszerűen szét is fagyott ettől a művelettől.

A maradék játékok egyik fele valóban minőségi darab volt megjelenésekor, ám az összesített lista alig egy hatoda tartalmaz az elmúlt egy évben megjelent neveket. Furcsa, hogy az eszközt szerintem jól lehetne használni stratégiai játékokhoz is, a listán mégsem találunk ilyesmi címet – bár a Black and White irányítására azért kíváncsiak leszünk. A felsorolásból a CoD4-et leszámítva ugyanígy szinte teljes mértékben hiányoznak az FPS-ek is, de néhány ígéretes akciójátékot azért kiszúr köztük az értő szem: Dead Space, Mirror's Edge, Overlord. Autós játékoknál már kicsit jobb a helyzet, csaknem minden korábbi és új nagy név támogatása be lett ígérve a GP Legendstől kezdve a legújabb Need for Speedig.

Mindent együttvéve egy kicsit még kiforratlannak éreztük a technológiát, de örömmel vesszünk minden hasonló kezdeményezést PC-n is. Az Air Command valamikor november tájékán kerül a hazai boltok polcaira, körülbelül 20-25 ezer forintos ajánlott fogyasztói áron. Az összeg kicsit borsosnak tűnik egy ilyen inkább jópofa, mint elengedhetetlen kütyüért, bár szerintem a vásárlói lelkesedésen sokat dobna, ha nem hivatalosan idővel mellékelnének hozzá egy Wii-emulátort is… ■



CASEY HUDSON-INTERJÚ

Vissza a jövőbe!

Alig néhány hónap, és máris betölthetjük mentett állásunkat a Mass Effect végéről: január 29-én nálunk is megjelenik a folytatás. Ennek apropójából tettük fel kérdéseinket, és olyan szerencsénk volt, hogy azokra egyenesen a játék fejlesztését vezető Casey Hudson válaszolta meg!



Már közel a megjelenés, hol tartotok a fejlesztésben, mennyi meló van még hátra? (Az interjú októberben készült.)
Nagyon közel vagyunk a végleges verzióhoz. A sztori, a küldetések, tehát a tartalmi rész már igen régóta a helyén van, már csak a technikai polírozással foglalkozunk. A képfrissítés már teljesen folyamatos (X360-on, PC-n természetesen minden a játékos gépétől és beállításaitól függ), a textúrák nem „ugranak fel", ha belépsz valahová, az animációk is szinte mindenhol stimmelnek. Természetesen az utolsó pillanatig finomítunk a dolgokon, de már most jobban állunk, mint az első Mass Effectnél, megjelenéskor.

Bár mi imádtuk az első Mass Effectet is, azt senki nem tagadhatja, hogy bőven volt lehetőség a javulásra, a fejlesztésre. Mire vagy ezek tekintetében a legbüszkébb?
Szerintem a legtöbbek számára a legnagyobb jelentősége a harc átalakításának lesz. Mindent ideértek a technológiai megvalósítástól (nincs szaggatás, minden folyamatos) az új fegyverekig bezárólag. Most már minden fegyver ténylegesen eltér, más és más érzést ad, amikor elsütöd őket, nem csak a négy alaptípus egyre erősebb verzióiról van szó. Szintén igen fontos a mesterséges intelligencia, az embereid most már sokkal okosabbak, figyelnek rád és a harmadik társra is – ha kiadod a parancsot, hogy támadják meg ezt és ezt, nem csak egyszerűen nekirontanak, hanem felmérik a terepet, és adott körülmények között oldalba kapják, vagy épp fentről célozzák be.

Az első rész PC-s verziója adott a játékosoknak egy taktikai előnyt: lehetett a két társat eltérő helyekre küldeni, eltérő ellenfelekre ráuszítani. Ez most mindkét verzió része lesz?
Igen, most egyszerre jelenik meg a két verzió, így nem lesz semmilyen tartalmi különbség köztük. Természetesen már a 360-as verzióban is kiadhatsz eltérő parancsokat a két karakterednek, ezt egyszerűen a jobbra és balra gombokkal teheted meg a d-padon.

Minden videóban nagy szerepet kap az a tucatnyi rakétát kieresztő ultradurva fegyver, amiről az E3-on azt mondtad, hogy alig-alig lesz hozzá lőszer...
[nevet] Igen, valószínűleg többet lőttünk vele a trailerekben, mint egy átlagos játékos a teljes játék folyamán. Ez a legerősebb fegyverünk, egy teljesen új kategória, a nehézfegyverek legdurvább képviselője, és aki csak látta, az azonnal megkedvelte. De azt továbbra is fenntartjuk, hogy a végleges játékban nem sok lőszer lesz hozzá, minden darab igazi kincs lesz, amit csak a megfelelő pillanatban fogsz bevetni.

Oké, a fegyvereknél is fontosabb a karakterek sokféle képessége. E téren változtattatok, vagy megmaradtak az eredeti játék kasztjai?
A kasztok nevei és funkciói megmaradtak, így ezúttal is lesz karakter, aki a biotikus energiára, technikai kütyükre vagy éppenséggel a fegyverhasználatra specializálódik. Ez persze csak az alapozás, hiszen minden kaszt rengeteget alakult és formálódott az előző részhez képest. A katonák például kizárólagos „jogot" kaptak a nehézfegyverek használatára, ami bár kis dolognak tűnik, máris sokkal egyedibbé teszi őket. Persze emellett megvan egy csomó régi képessége, durva újdonságokat kapott mellé, különleges páncélokat fog hordani. A biotikusok új képességeit nem akarjuk előre bemutatni, legyen mind meglepetés – az biztos, hogy a csúcsra fejlesztett mentális erővel sokkal nagyobb pusztításra lesznek képesek, mint az első részben.

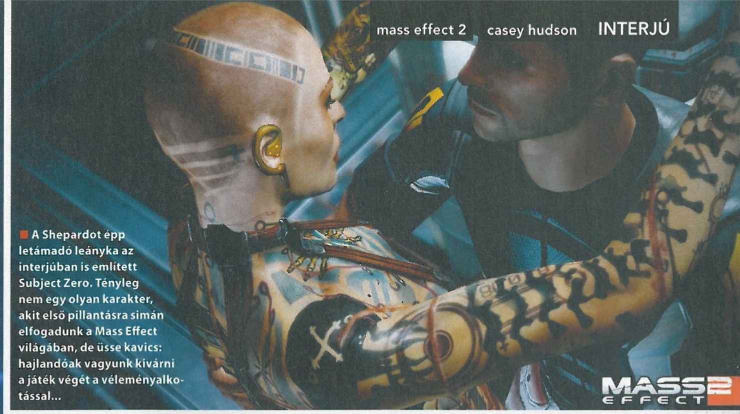
A technikai beállítottsággal rendelkezők kicsit talán el voltak hanyagolva az első részben, nem sikerült olyan vonzóra megalkotnunk őket, de most ezen is változtatni akartunk: durva képességeik lesznek és durván néznek ki, miközben használják őket. A kedvenc képességem az egész játékban például hozzájuk köthető: egy fagyasztó lövedéket tudnak kilőni,











■ A Shepardot épp letámadó leányka az interjúban is említett Subject Zero. Tényleg nem egy olyan karakter, akit első pillantásra simán elfogadunk a Mass Effect világában, de üsse kavics: hajlandóak vagyunk kivárni a játék végét a véleményalkotással…

ami nevéhez méltóan, igen, kitaláltad, megfagyasztja az ellenfelet. Azonban mindezt valós fizika támogatja, így ha egy repülő vagy ugró – esetleg biotikus képességgel a levegőbe emelt – ellenfelet találunk el vele, az a földre esve darabokra törik.

Néha a legnagyobb rajongók a legkeményebb kritikusok. A leggyakrabban hallott panasz – amivel speciel mi nem tudunk nagyon egyetérteni – az a komorság, a sötét hangulat sulykolásával kapcsolatos. Mennyire mentetek el ebbe az irányba?

A Mass Effect 2 is a Mass Effect világában játszódik. Néhol gyönyörű, néhol a jövővel kapcsolatos legszebb álmaidat tükrözi, de ténylegesen van egy sötétebb oldala is. Az első részben is érintettük itt-ott (Ilos világa például nem volt egy vidám hely), de most Shepard kapitány útja bizony egyenesen a sötétségbe vezet.

Csak egy példát említenék, a játék korai szakaszából – a Citadella, mint hatalmas űrállomás helyett az Omegán vagyunk. Ez is az űrben lebeg, ezen is százezrek, milliók élnek, a galaxis minden értelmes fajából vegyesen. Azonban ez messze van a központtól, messze van a Citadella felvigyázó szemeitől, hisz az anarchikus Terminus-rendszer határvidékén van. Egy lassan-lassan kibányászott aszteroida felett van, és gyakorlatilag mindent az üzleti érdekek és bűnözői csoportok irányítanak a törvények helyett. Ez is egy űrállomás, itt is vannak boltok és kocsmák, mint a Citadellán, de a hangulat teljesen más. Minden sokkal veszélyesebb, minden sokkal kiszámíthatatlanabb – főként azért, mert az aszteroidán talált, hihetetlenül értékes ásványok miatt egyfajta „új aranyláz” a legjellemzőbb leírás. Sokkal több kidolgozott karakter fogad majd itt, és még egy olyan egyszerű dolog is, mint egy ital rendelése is, új élményekhez – játékfejlesztői szemmel nézve mellékküldetésekhez – vezethet.

Az első rész fontos karakterei közül ki fog visszaköszönni?

Nem beszélnék megjelenés előtt konkrét visszatérőkről, régi ismerősökről, hisz úgy gondoljuk, hogy a veterán játékosok számára az lesz a legnagyobb öröm, amikor egy régi haver feltűnik a képernyőn. Lesz, aki fontos, nélkülözhetetlen része lesz a történetnek, és lesz, aki ennél kisebb szerepet kap.

> **Bár most már sokkal jobbak az akciórészek, a Mass Effect 2 továbbra is egy vérbeli szerepjáték lesz!**

Az új karakterek közül a legnagyobb vihart a Subject Zero nevű hölgy kavarta. Tele van tetoválásokkal, kopasz, és valahogy nem egészen illik abba a képbe, amit a Mass Effectről kialakítottunk…

Értjük, hogy egyeseknek miért van baja vele, számítottunk is rá. Természetesen nem arról van szó, hogy valami egészen oda nem illőt tettünk a játékba – vagy legalábbis mi így gondoljuk. Egyszerűen az a helyzet, hogy – direkt – csak a felszínt mutattuk meg. És ha belegondolsz, sosem volt olyan karakterünk, aki a sztori elejétől a végéig 20, 40, 60 óra alatt semmit nem változott volna. Ez most is igaz, olyannyira, hogy minden marketingszöveg és átverés nélkül mondhatom, hogy ő a kedvenc karakterem a játékban!

Eleinte persze a játékban is csak azt mutatja, amit a kiadott képeken és videókon: egy nagyon kemény csaj. Nehéz élete volt, így nem lehet sebezhető – ez a kiindulópont. De aztán ahogy egyre jobban megismered, egyre jobban a kéreg alá tudsz hatolni, akkor derül ki, hogy azért ő is sebezhető. Hidd el, ha megismered, meg fogod kedvelni. Ráadásul, ami szintén nem elhanyagolható, bitang jó képességei vannak, és remek beszólásokkal tudatja véleményét.



Casey Hudson a Bioware egyik legrégebbi harcosa, aki a Baldur's Gate 2 egyik történetírójaként kezdte, aztán dolgozott kicsit a Newerwinter Nightson is, de aztán nagyobb feladatot kapott: ő vezette a Knights of the Old Republic, majd a Mass Effect és most a Mass Effect 2 fejlesztését is. Szereti a sci-fit, jó arc!

Hallottunk néhány pletykát a játékkal kapcsolatban: a Dragon Age-hez hasonlóan évekre előre meglévő DLC-tervek (új karakterekkel és a Mass Effect 3 tényleges felvezetésével), egy Cerberus-network nevű, állandóan újdonságokat adó hálózat…

[nevet] Direkt kérdezel ilyeneket? Ennyire szereted hallani a „no comment" mondatot? Tudod, hogy amíg nincs valami bejelentve általunk, akkor sem mondhatok semmit, ha az a pletyka amúgy igaz. Ehhez persze az is hozzá tartozik, hogy annyi baromságot hallottunk már híresztelni a játékkal kapcsolatban, hogy az megtöltene egy könyvet…

Oké, csak, hogy örülj: a harmadik rész miről fog szólni?

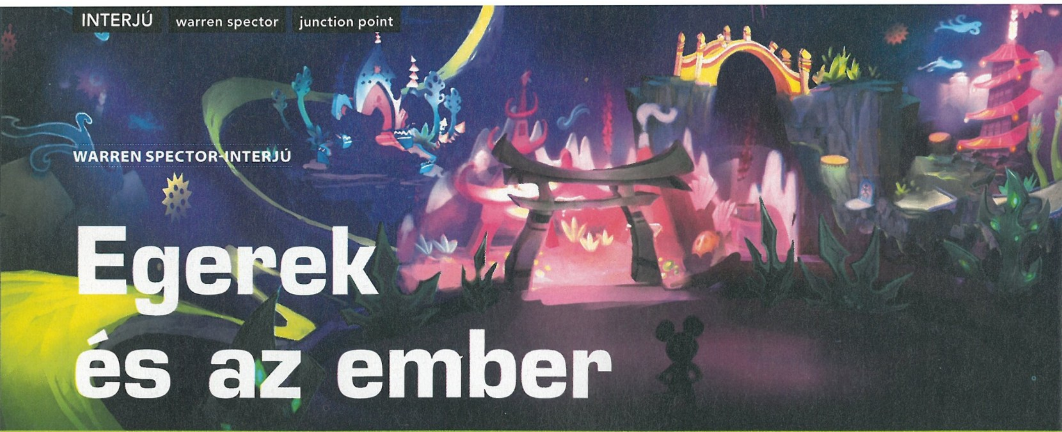
[nevet] Miért, a második rész miről fog szólni? Amennyire tudom – és hidd el, elég sokat foglalkozom a Mass Effect 2-vel – az a gonosz Bioware még azt sem árulta el. Hát akkor gondolod a harmadikról majd bármit mondanak? Ezek ilyenek… ■

Mindent a vevőkért!

Ma már egyre gyakoribb, hogy a fejlesztők nem egy játékot, hanem egy világot alkotnak meg, egy csomó támogató kiadvánnyal. A művészeti album mellett a Mass Effecthez már megjelent két regény (szerény véleményünk szerint az első magasan jobb), egy iPhone játék (borzalmasan rossz, de a ME2-es ajándéktárgy miatt végigjátszottuk), jön a képregény-sorozat és persze az előrendelők is megkapják a maguk ajándékát: extra páncélokat és fegyvereket. Bolthálózatunk dolgozik azon, hogy ezek Magyarországon is elérhetőek legyenek, de addig is jöjjön egy remek hír a végére: a Mass Effect 2 PC-s verziója magyar felirattal fog megjelenni!







WARREN SPECTOR-INTERJÚ

Egerek és az ember

Wing Commander, Ultima Underworld, System Shock, Thief, Deus Ex. Összetett, sokszor komor, sötét jövőképet festő alkotások. És most, ennyi mestermű után a mindezen játékok mögött rejtőző elme Miki egér legújabb kalandját alkotja meg – és Londonban ki is kérdeztük, hogy ez a fordulat hogy is jött életébe. (A következő oldalakon pedig magáról a játékról is olvashattok.)

Miként kerültél kapcsolatba a Disneyvel – eddigi játékaid alapján nem pont ezt a céget tippeltük volna, mint következő kiadódat...

Ez egy elég elképesztő história volt, ami egészen az Ion Storm bezárásáig vezethető vissza. Miután 2004-ben elváltak útjaink, kissé átalakult az életem. Nem kellett konkrét ötleteken dolgoznom, hanem több vázlatot és játéktervet is készíthettem egy időben. Képviselőm és ügynököm, Seamus Blackley, javaslatára találkoztunk először a Disney vezérkarral. Jómagam eleve szkeptikusan álltam a találkozóhoz, hiszen meg voltam róla győződve hogy nincs az a pénz, hogy a Disney érdeklődést mutasson a játékötleteim iránt. Seamus azonban tovább erősködött, hogy csak próbáljak meg beszélni velük, mert éppen új stratégiával próbálkoznak, és akár még közös projektekben is gondolkodhatnánk. Így ismerkedtem meg a Disney vezérkarával, akiknek elő is adtam következő grandiózus tervemet: egy nagyívű fantasy szerepjátékról beszéltem, sötét hangulattal, komor világgal. Gyakorlatilag ez a Deus Ex volt fantasyban, mágiával. Talán nem kell ragoznom – nem voltak vevők az ötletemre, többen már a prezentáció alatt inkább mobiltelefonjaikkal voltak elfoglalva. Azt hittem, soha többet nem hallunk egymásról – legfeljebb ők rólam, amikor a hatalmas égés után a Seamus megölése miatti perben mutogatnak a tévében.

Természetesen tévedtem. Persze az említett projekt tényleg nem érdekelte őket, de mint kiderült éppen azon morfondíroztak hogy miként ajánljanak fel nekem valamit, amire szerintük én lehettem volna a legmegfelelőbb. Végül nekem szegezték a kérdést: „Mit gondolsz Miki Egérről? Érdekelne egy játék az ő főszereplésével?" Igazi profiként válaszoltam: „Szó sem lehet róla, én nem készítek gyerekjátékokat". És ha ez még nem lett volna elég, taktikusan azt is hozzátettem, hogy amúgy veszettül jó munkát sikerült véghezvinniük az elmúlt 30 évben ahhoz, hogy öt éves kor felett Miki béna és érdektelen legyen mindenki számára. Erre ők ahelyett, hogy elhajtottak volna a fenébe, munkát ajánlottak. Egy olyan személyt kerestek, aki képes lenne felrázni és megújítani az utóbbi évben „kissé" megfáradt karaktert, és mindezt megfelelően tálalni az új korszak játékosai számára. Annyira elképesztően lehetetlennek tűnt a feladat, hogy ezt követően szinte azonnal igent mondtam.

Hogyan lett az elhatározásból játék?

A formális megállapodások, szerződéskötések után Luigi Priore, aki a Disney kreatív csoportjának egyik vezetője volt, elém állt egy félkész játékötlettel én pedig elképedve néztem az összerakott prezentációt. Amit láttam egy rendkívül jól átgondolt és összeszedett alap volt egy jövendőbeli játékhoz. Kristálytisztán emlékszem hogy szerepelt benne Oswald, Miki elfeledett nyúltestvére, Phantom Blot, a rejtélyes csuklyás nemezis, és számtalan olyan apróság, mely most is megtalálható az Epic Mickey alapjaiban. És bár a Disney részéről felajánlották hogy bármelyik részét átvariálhatom az elképzeléseiknek, én csak azt láttam hogy egy irtózatosan jól összeszedett vázlattal van dolgom. Így tehát visszatértem a srácaimhoz Austinba, magam köré gyűjtöttem néhány programozót és grafikust, majd pár hónap alatt elkészültünk egy prototípussal.

Ez pontosan mikor történt? Mert vagy hat-hét éve készül az Epic Mickey, vagy valami hiányzik még a sztoriból...

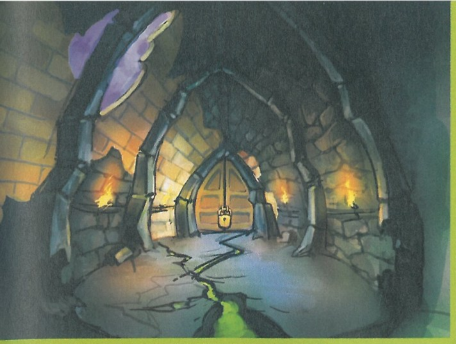
Utóbbi, természetesen megint sikerült majdnem kinyírnom a saját játékomat! [nevet] Megközelítőleg négy-öt hónapot dolgoztunk az elképzelésünkön, amikor már kézzelfoghatóvá vált, hogy mit is akarunk. És ekkor kezdtük mutogatni a különböző Disney vezetőknek a végeredményt. Mind nagyon lelkesek és elégedettek voltak, mindössze egyetlen feltételt állítottak a játék elkészültének útjába: kizárólag egy, az ő tulajdonukban álló stúdió fejleszthet egy ilyen jelentőségű játékot, így meg akarták venni a stúdiómat, a Junction Pointot. Én pedig ott ültem egy baromi nagy dilemma közepén, hiszen más elkötelezettségeim is voltak, egy párhuzamos fejlesztésen is dolgoztunk egy másik kiadó számára, és eszem ágában sem volt újra feladni a függetlenségemet. A saját magam ura voltam, tele lehetőségekkel és tervekkel, így bár jó párszor tárgyalóasztalhoz ültünk, végül nem tudtak meggyőzni.

A projekt így a kútba esett, és jó másfél évig nem is hallottunk egymásról. Ekkor a Disney Interactive akkori vezetője keresett meg: a feltételeik nem változtak, még mindig csak akkor adhattunk volna ki a kezeink közül Disneyvel kapcsolatos karaktereket, ha felvásárolják a stúdiómat, de a nap végére végül sikerült olyan ajánlatot tenniük, ami mindkettőnk számára előnyös eredménnyel zárult. Persze egy ilyen akvizíció mindig időigényes dolog, így amikor szóban rábólintottunk a megállapodásra, több hónapos egyeztetések kezdődtek és rengeteg papírmunkát igényelt a dolog. Így amikor a Disney a 2007-es E3 alkalmával sajtókonferenciát rendezett, hogy bejelentse a cégem felvásárlását, én még





Warren Spector egyike a legelismertebb játékdesignerenek, műveivel millók játszottak. Igaz, rég adott ki saját játékot, de úgy tűnik, tehetsége nem csökkent!



ott álltam a színpad mögött kezemben a szerződéssel és egy tollal, fülemen az ügyvédemmel és az ügynökömmel, kint pedig több száz újságíró várt a bejelentésre…

Őrült egy nap volt. És higgyétek el, borzasztó nehéz volt magam mögött hagyni a másik játékot: világot amit kitaláltam, a karaktereket amiket megálmodtam. Azonban a másik oldalon ott volt Miki, egy igazi, mindenki által azonnal felismert ikon. Az embernek pedig nem mindennap adatik meg hogy egy világméretű legendával dolgozhasson. Vagy talán soha…

A köztudatban szereplő vidám, éneklős Miki Egér imázshoz képest milyen hangulatú illetve központú játékra számíthatunk?

Minthogy főbb helyszíneink a rajzfilmszereplők elfeledett és sötét világában játszódnak, így maga a játék is sötétebb tónusú lesz. Azt szeretném, hogy a játékosok ne csak átéljék az élményt, amit kínálunk számukra, de hallván a játék dallamait, vagy látván egyes helyszíneinket, ismerős világokat lássanak – vagyis úgy érezzék látták, hallották, vagy megélték már ezeket az élményeket egyszer. Talán most jó néhány játékos felszisszen majd, de már jó ideje szerettem volna egy könnyedebb hangvételű játék elkészítésében is részt vállalni. Létrehozni valamit, ami nem feltétlenül sötét és mélyreható, hanem az adrenalintól duzzadó izmok és kegyetlen összeesküvések helyett mosolyt csal az emberek arcára és otthonaiba. És az Epic Mickey képében tökéletes lehetőség adódott erre. Mindennek tetejébe azonban – remélem a PR-osok ezt nem hallják meg! – halálra is szeretném ijeszteni a gyerekeket. A Disney-rajzfilmek mindig is híresek voltak arról, hogy megfelelő arányban tudták ötvözni a komédiát a tragédiával.

Sokunkban az első pletykák óta egy kérdés kering: miért Wii-exkluzív a játék? Az általában sokkal alacsonyabbnak tartott életkora a tulajoknak?

A fejlesztést még multiplatform keretek között kezdtük el, vagyis szépen megfért volna egymás mellett a PC, a PS3 és az X360 egy esetleges Wii-porttal egyetemben. De ahogy elkezdtük nézegetni a különböző platformokat, a Disney Interactive vezetője, Graham Hopper javaslatára megvizsgáltuk hogy mi lenne ha egyetlen platformra fókuszálnánk a fejlesztésnél és ez a Wii lenne. Mint kisvártatva kiderült, a Wii tökéletes választásnak bizonyult a mozgásérzékelős irányító miatt, hiszen a festéshez használt mozdulat velünk születik, és ennél természetesebb irányítási metódust el sem tudnék képzelni más platformon.

Talán szegényes tudásunknak köszönhető, de eddig nem sokat hallottunk Oswald karakteréről, aki pedig a korábbi hírek és az itt a falakon is látható rajzok alapján fontos karaktere lesz a játéknak. Ki is ő pontosan?

Oswald a Szerencsés Nyúl volt Walt Disney első igazi rajzfilmsikere. Walt Disney és Ub Iwerks közös munkájaként még a Universal terjesztésében 1927-ben mutatkozott be a nagyközönség számára. Ekkor megközelítőleg másfél évig ő volt a világ legismertebb rajzfilmkaraktere. Ismertsége és népszerűsége hatalmas volt. Mikor Walt Disney látván az eredményeket nagyobb elismertséget és ezzel együtt több fizetést szeretett volna kapni a figuráért, a Universal kigolyózta a szerződésből. Elcsaklizták a teljes animációs stábot a háta mögül, és erre ő minden tapasztalatát felhasználva válaszként megalkotta Miki Egér karakterét. És így indult világhódító útjára a karakter, a nélküle készülő Oswaldról pedig még a Walt Disney-rajongók túlnyomó része sem hallott.

Oswald egy teljesen szétszórt és hebehurgya alak volt. Egyes testrészeit fegyverként használta, odáig volt más nyúl- vagy macskakaraktereként, mintha csak egy hiperaktív nyúl elevenedett volna meg a szemünk előtt. Most, hogy pár évvel ezelőtt visszakerültek a terjesztési jogok a Disneyhez, és sikerült a megmaradt részeket újból elérhetővé tenni, csak ajánlani tudom mindenkinek.

És ebben a formában kapott szerepet Oswald a játékban is?

A mi világunkban Oswald kezdi elveszíteni erejét és tulajdonságait. Már nem az a szerencsés nyúl akinek érezhette magát Miki felbukkanása előtt. Egy sötét, mellőzéssel teli világban tengeti mindennapjait, mióta Miki ellopta azt a hírnevet, amit pár évig birtokolt, amire mindig is vágyott. Most a kívánságai sokkal kisebbek: csak néhány elismerő atyai szóról van szó tulajdon szülőapjától, Walttól. A játékos feladata hogy megértesse vele a világ működését, és a saját oldalára állítsa Oswaldot, és így felhasználja annak ámokfutásait. Így egyfajta kooperáció alakulhat ki a két hős között, akik egyesített erővel kerekedhetnek felül a világukra törő elemi gonoszon.

Ki is az a Phantom Blot?

Phantom Blot karakterét egy Floyd Gottfredson nevű animátor keltette életre, hogy méltó ellenfelet generáljon Mikinek. Ő egy fekete lepelbe burkolózó ismeretlen illető, akinek a kilétét természetesen mi most itt nem fedhetjük fel, és aki gaztetteivel keseríti meg a rajzfilmvilág szereplőinek életét. Azonban az ő szerepe is eltér a történetünkben a hagyományos karakteréhez képest, hiszen míg a képregényekben és rajzfilmekben csak kamerák elcsaklizásában jeleskedett, nálunk egyenesen a világuralomra tör. Egyfajta tisztelgésként az alkotója előtt Phantom Blot egy erőteljes, gonosz, és hatalmas karakterként elevenedik meg, aki képes eltörölni és kiradírozni világának alakjait. Úgy gondolom méltó ellenfelet sikerült faragnunk belőle Miki kvalitásaihoz.

Miki. Sőt, Epic Mickey. Disney. Milyenek a várakozások, milyen a nyomás rajtad?

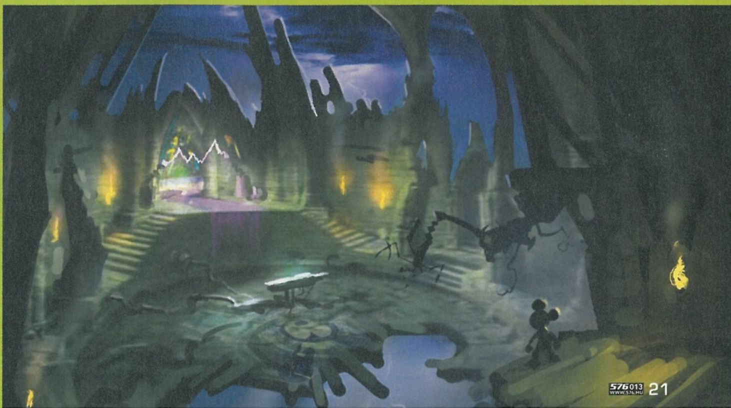
[nevet] Huh, kemény kérdések. A számokkal ugyanis nem lehet vitatkozni, az eladási adatok pedig különösen makacs tények. De ez csak egyik oldala az éremnek. Nem csak sikeres, de közkedvelt játékot is szeretnék csinálni. Azt szeretném, ha felmennék a fórumokra és azt olvashatnám, hogy az emberek Miki egér bőrébe szeretnének bújni. Ha annyira vagány és magával ragadó lenne a játék, hogy megint divat lenne a fiatalok között is ez a figura, az győzelem lenne. Az is, ha olyan történetet tudnánk elmeséslni, amiben mindenki megtalálná a maga megfelelő mondanivalóját.

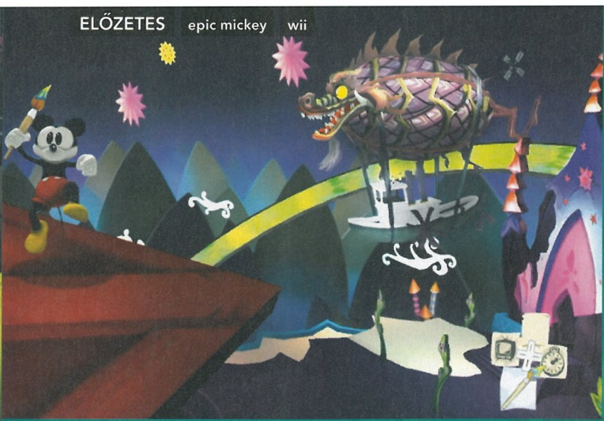
És most már örökké a Disney-karakterekkel fogsz dolgozni?

[nevet] Nem tudom, élvezek itt dolgozni, ez már önmagában egy hatalmas elismerés. Jelen pillanatban minden álmom hogy megcsináljam a Kacsamesék videojáték változatát. Meg akarom győzni a világot, hogy szükség van egy interaktív Kacsamesékre. Ezt mostanában minden fórumon elmondom, hátha valaki egyetért velem – mert meg kell mondanom, sajnos egyelőre nem sok hasonlóképp gondolkodó egyénnel találkoztam… ■

Junction Point

Noha egy játékot sem sikerült még elkészíteniük, a Warren Spector (és tettestársa, Art Min) által alapított Junction Point mindig is az érdeklődés középpontjában volt. Első tervük egy epizodikus akció-RPG volt, a Valve segítségével, de ebből az összefogásból végül nem lett semmi – ha csak azt nem számítjuk, hogy Art arca bekerült a HL2-be. Ezt követte a Ninja Gold terve, amit eredetileg John Woo talált ki, filmként. Az akkor még ShadowClan névre hallgató projekt a Junction Point beszállásával kapott új nevet és részben új sztorit: egy mai környezetben játszódó akciójáték lett volna, amelyben a japán jakuza és az orosz maffia küzdött volna egy hatalmas szállítmány aranyért.





Talán a filmipar szürke eminenciásaként leginkább a háttérben megbúvó és serényen dolgozó animációs szakember Tony Pulham sem sejtette, hogy mekkora lavinát indít el egy átlagosnak tűnő júliusi napon mindössze elektronikus önéletrajzának publikálásával. A világhálón is fellelhető rezüméje ugyanis fényt derített egy addig csak pletykált összefüggésre, mely szerint Warren Spector, a Deus Ex és Thief sorozatok designerpápája egy Wii-exkluzív, Epic Mickey nevű játékon dolgozik. És mint az lenni szokott a baj nem jött egyedül: Fred Gambino, egy külső Junction Point munkatárs pedig egyenesen igen kecsegtető koncepció-rajzokat tett közzé honlapján. A pletykaáradat vadabbnál vadabb elképzeléseket vázolt egy sötét tónusú szürrealisztikusan bizarr világról, ahol robot alakú Disney-hősök uralnák a horizontot... Hogy mindebből mennyi bizonyult igaznak, azt a múlt hónap utolsó hetében tartott világpremieren stábunk közvetlen közelről, Warren Spector személyes felvezetésében ismerhette meg – akinek innen még egyszer köszönjük az interjút és a jó hangulatú prezentációt.

Minthogy a játék kialakulásával és készítésével kapcsolatos technikai részleteket az előző oldalakon terpeszkedő interjúnkban elég terjedelmesen taglalja a mester, így jelen írásunkkal inkább azon részekre koncentrálnánk, melyeket nem volt alkalmunk érinteni a beszélgetésünk alkalmával. Mindjárt itt van a játék alaptörténetének problematikája: avagy hogyan mossuk össze a fikciót a valósággal. A játékban ugyanis számos meglévő Disney karakter felbukkanására számíthatunk (egészen a '20-as évektől kezdődően), az ismertebbek (Donald, Goofy) és kevésbé ismertebbek közül is (Phantom Blot, Black Pete, Mad Doctor). Ám mindez egy olyan környezetben történik, amely már csak a játékfejlesztők szüleménye. A helyszínen levetítésre került bevezető animáció szerint egy sötét, elhagyatott világban járunk, az elfeledett rajzfilmhősök komor birodalmában, amit a Disney világok hatalmas varázslója Yen Sid (ravasz, de azért tudunk visszafelé olvasni...) alkotott a mellőzött figurák, illetve hátterek szentélyéül. A Junction Point interpretálásában ugyanis a Walt Disney cégfilozófia nem engedélyezi a selejtes termékek törlését: ami egyszer elkészült, azt igenis hasznosítani kell. Ha nem rögtön, hát legfeljebb később. Így lett rezidens lakosa Cartoon Wastelandnek a Miki Egér felbukkanásáig hatalmas népszerűségnek örvendő, ám utána mellőzött Oswald a Szerencsés Nyúl, akinek szívében attól a pillanattól kezdve végtelen harag és keserűség gyúlt. Oswald hamar belakta és saját képére formálta az elfeledett világok lakóit, még saját robotikus barátokat is gyártott régi haverjainak mintájára, akik aztán egy napon különös kalandba keverednek. Ebbe a világba csöppen bele Miki egér, akit mint a játék főhősét kell majd irányítanunk, és felszabadítanunk azokat az elfeledett karaktereket, akik érdemtelenül jutottak mellőzött sorsukra. A videó minőségében vetekedett egy klasszikus kézzel rajzolt rajzfilmével, ami már csak azért is nagy szó, mert az egészet számítógéppel generálták.

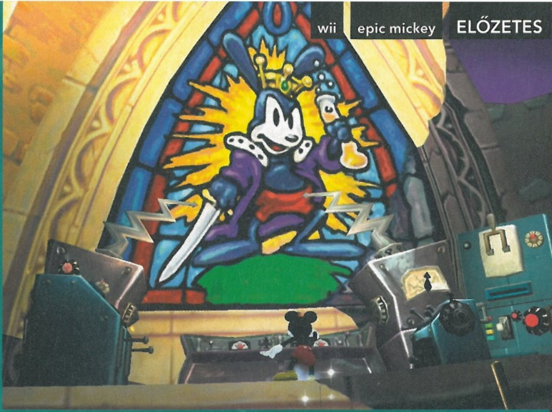
Disney

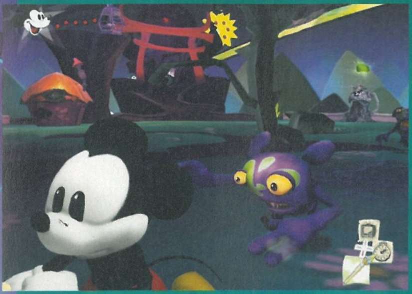
EPIC MICKEY

[ÍRTA BP]

Minden idők egyik legismertebb rajzfilm-figurája hosszú évek óta szinte tetszhalotti állapotban van. Illetve volt, hiszen a Disney és Warren Spector közös erővel dolgoznak Miki egér feltámasztásán. Nem egészen erre számítottunk, de az Epic Mickey így sem csalódás. Sőt!







Minthogy a történet középpontjában Miki bajkeverő habitusa áll, így a játék is részben e köré összpontosul. A legfejlettebb RPG-játékokat is megszégyenítő morálrendszer kialakításával a választásaink és cselekedeteink kihatással lehetnek egyéniségünkre is – így könnyen válhatunk a vidék egyetlen hőroszává, vagy bajkeverőjévé. A sorsunk ilyen terű alakításával eltérő szövetségesekre, tulajdonságokra és mellékküldetésekre számíthatunk, vagyis valójában a véghezvitt akcióink határozzák meg a játékmenetet és a megtapasztalt szituációkat is. Sőt, a párhuzamosság elve alapján felbukkanó fejtörők, vagy fizikai akadályok többféleképpen is megoldhatóak lesznek: a prezentáció során felmerült játékbeli problémát jelen pillanatban több mint öt különböző módon tudjuk majd áthidalni és a fejlesztők végcélja minél komplexebb metódusok felkutatása és kiaknázása lehet. Vagyis például a főellenfelek legyőzéséhez nem csak nyers erőt, hanem rábeszélőképességünket is használhatjuk, így – amennyiben bizonyos tulajdonságok birtokában vagyunk –, a végeláthatatlan agressziót akár pusztán a verbális technikánk alkalmazásával teljesen ki is kerülhetjük.

A legnagyobb nóvum azonban talán mégis csak az alkotás, mint játékelem intézménye lesz. A Gamebyro 3D motort használva a fejlesztők olyan egyedi lehetőségekhez juttatják a játékost, mint hogy teljes mértékben alakíthassák a környezetüket, vagy átpingáljanak egyes területeket, esetleg szereplőket, és/vagy ellenfeleket. A bizonyos mértékig korlátozottan rendelkezésre álló festékes vödrünk és ecsetünk segítségével Miki képes lesz akadályokat áthidalni, a továbbjutást akadályozóan hiányos részleteket újrafesteni, illetve, ha kedvünk szottyan akár ellenkezőleg is: minden feleslegesnek ítélt tereptárgyat vagy éppen ellenfelet eltüntetni, kitörölni. Nyilván lesznek olyan felületek, amelyeken ezeket a technikákat nem alkalmazhatjuk, de a játék összetettségének köszönhetően igen színes taktikai palettát kínál a fejtörők megoldásához. Elég, ha csak azzal az egyszerű példával élünk, hogy amennyiben egy utat elálló szekrényt kiradírozunk, akkor ugyan eltávolítottuk a továbbjutásunk útjából, de a későbbiekben mondjuk nem tudjuk használni magaslatként, hogy egy elérhetetlennek tűnő pontot megközelítsünk...

adatlap

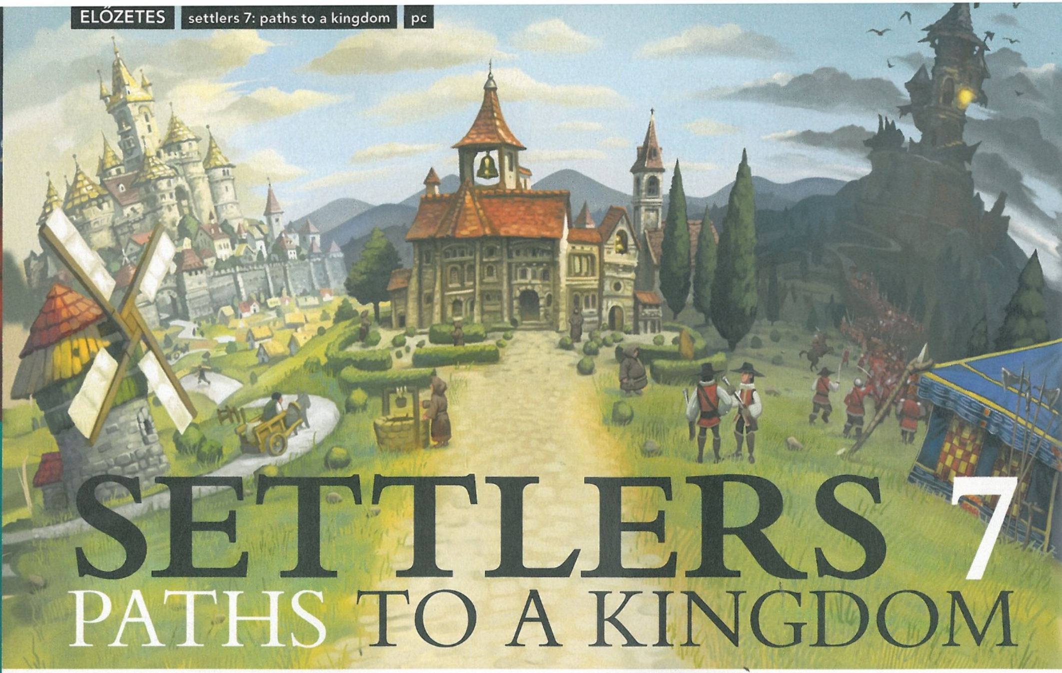
kiadó **disney interactive**
fejlesztő **junction point**
platform **wii**
megjelenés **2010 vége**

Az első, komor hangulatú képekkel némiképp ellentétes ez a kajla platformjáték – de ez csak azért van, mert azt a világot egyelőre nem mutogatják...

Ahhoz hogy megjelenésében is korhű, és a Disney-követelményeknek is megfelelő minőségű játék készülhessen, a fejlesztőknek rengeteg feltételnek kellett eleget tenniük. Mindjárt első helyen merült fel az animációk problematikája. Egy animációs stúdió esetében különösen kritikus pont a szereplők megelevenedése és mozgása, így a Junction Point szakemberei első kézből leshették el a mesterség fortélyait és praktikáit a Walt Disney animációs stúdióiban. A teljes animátorrészleg részt vett egy több hónapnyi intenzív tréningen, mely során elsajátították azt a technológiát, mellyel rajzfilmszerű mozgást tudtak generálni digitális, háromdimenziós karakterekkel. A helyszínen bemutatott jelenetek segítségével tökéletesen reprezentálták milyen kihívásoknak kellett megfelelniük ahhoz, hogy a rajzfilmben látott karakterek mozgásai megegyezzenek a játékos által irányított szereplők mozdulataival. A hatás döbbenetes: a bemutatott rajzfilmrészlettel szinte képkockára megegyező végeredményt sikerült elérni a videojáték változattal is. Még szőrös szívű kiküldött kontingensünk is elismerően csettintett a látottak alapján – ha pedig valaki autentikus rajzfilmszerű élményeket hiányolt volna az efféle kalandjátékokból, ezúttal minden vágyát kiélheti az Epic Mickey segítségével. A másik kritikus pont egy ismert és világméretű brand esetében a zenei aláfestés szokott lenni, azonban az Emmy-díjas James Dooley, aki nem csak, hogy számos film és televíziós sorozat betétdalát szerezte már, de jó néhány elismert videojátéknak is aktív közreműködője volt (legutóbbi munkája az inFamous volt). A kiragadott részletek alapján minden szkeptikust megnyugtathatunk, hogy méltó dallamok fognak felcsendülni majd az átiratban is.

Bár a célcsoport a fiatalabb – de nem gyerek! – korosztály, és a Wii platformmegjelöléssel is a szélesebb rétegek felé húz a jövő őszre datált megjelenésű Epic Mickey; a sötétebb tónusú és mélyebb kalandplatform-szerepjáték hibrid elemeket ötvöző játékmenet tartogathat kellemes meglepetéseket és izgalmas kihívásokat a nagyobbak számára is. A jelek kedvezőek – és bár grafikailag talán egyelőre még nem túl egységes és kidolgozott –, de mozgásban határozottan kellemesen néz ki Warren Spector legújabb játéka. Benne pedig még soha nem kellett csalódnunk... ■





SETTLERS 7
PATHS TO A KINGDOM

kiadó **ubisoft** fejlesztő **blue byte** platform **pc** megjelenés **2010 tavasz**

A cuki telepesek hetedszerre is falut, várost, sőt, királyságot fognak alapítani. Persze csak akkor, ha kódexeket és kardokat is csatasorba állítunk!

[ÍRTA W]

Az ezredforduló óta bezárt az RTS-ek műfaját kvázi megteremtő Westwood, karrierjének csúcsán eltűnt a süllyesztőben az Ensemble, névlegesen elvesztette függetlenségét a Blizzard – ízelítő a stratégiai stílus legnagyobb fejlesztőinek életéből (oké, a Blizzardot annyira azért nem kell sajnálni…). A Blue Byte viszont látszólag elpusztíthatatlan. Nem elég, hogy már 1988 óta ontják magukból az ontanivalót, ráadásul még játékfejlesztők is, németek is, és épp egy törvényjavaslat próbálja ellehetetleníteni az extravagánsabb kilengéseiket (lásd a német cenzúráról írt cikkünket augusztusi számunkban). Vagyis halmozottan hátrányos helyzetűek, akik minden vész ellenére tartják magukat az árbochoz, tesznek az orkán erejű szél szaggatta vitorlák veszélyeire és hajóznak tovább oda, ahová már két évtizede tartanak: a Settlerek birodalma felé, szám szerint hetedszerre, a gyakorlatban sokadszorra.

ICH BIN EIN SIEDLER

A Settlers fura egy sorozat: jövő tavasszal – a hetedik rész érkeztekor – ünnepli tizenhetedik születésnapját. És tizenhét év alatt megdöbbentően keveset változott, a telepesek '93-as monitorra masírozásuk óta olyan sok mindent nem fejlődtek, hacsak a harmadik rész malacöntödéjét nem számítjuk ide. Persze marketingszövegekben nem volt hiány: a 2007-es Rise of an Empire jelmondata a fejlődés, megsemmisítés, a kihasználás és a kiirtás volt, a Paths to a Kingdomé viszont már a felfedezés, a befolyás és a haszonszerzés. A Settlers fejlődik, az alapok változatlanok, a feladat továbbra is egy apró település felvirágoztatásával egy komplett birodalmat kiépíteni. Ám ennek mikéntje már nagyon nem a régi, a Settlers 7 nem csak az idő kerekén teker egy nagyot (a középkor helyett ezúttal a reneszánsz életformára fókuszálva) de a győzelmi feltételeken is – befolyást gyakorol a Catan, a Civilization és a megállíthatatlanul fejlődő német táblás stratégiai társasjáték piac.

Az eddigi Settlersek zömében nyerni általában csak hadsereggel lehetett – egy ütőképes sereg hathatós támogatásával a területfoglalás olyan komoly akadályt nem jelentett, ám a Paths to a Kingdomban változnak a dolgok. Előtérbe kerül a gazdaság, a tudomány és persze a fegyvergyártás, de hogy mikor melyik szektornak jut hangsúlyosabb szerep, az csak rajtad múlik. A tét: győzelmi pontok szerzése. A Civilization és a Catan inspirálta megoldással elegánsan és nem csak a nyers erőre hagyatkozva vívható ki a siker, a Settlers 7 több szempontból is vizsgálja az









Legnagyobb meglepetésünkre a kereskedelmi térkép a valós világra épül



Papi csapatok

A templomokból termelhetjük ki a kutatást végző szentéletűeket, akik majd a kolostorban járulnak hozzá az élet modernebbé tételéhez. Három kolostorfajtát kapunk: a mezőgazdasággal foglalkozóban természetesen az élelemmel kapcsolatos újításokat dolgoztathatjuk ki (ilyen az erdészet, ami a favágók- és telepítők és fűrészmalmok teljesítményét növeli, vagy a haltenyészet, ami a horgászok eredményességén javít sokat). A kézművességgel foglalkozó kolostor az épületek terén adhat bónuszokat, például erősebb falakat, gyorsabb építkezést, vagy éppenséggel sci-fibe hajló módon szerszámok nélküli termelést a bányáknak. És végül ott van a tudományos kolostor, ahol főleg a katonai témákban egyeztetnek a szentéletűek: gyorsabb menetelés, kémtávcsövek, illetve az eltérő egységfajták erősítése kutatható itt.





eredményeket és aszerint osztályoz. Értékeli az elfoglalt szektorok mennyiségét, a hadsereg méretét, a birtokolt kereskedelmi utakat, a kincstár telítettségét, a technológiai szintet és még sok egyéb mást is. A rendszer rendkívüli flexibilitása révén két teljesen ugyanolyan összetételű diadalmenetre nagy esély nincs, a választott irányvonal általában térképről térképre változik.

Az eddigi Settlersek zömében nyerni általában csak hadsereggel lehetett – ám a Paths to a Kingdomban ez változott

Mert ahol működik a katonai dominancia ott nem biztos, hogy a kereskedelmi is fog. Elméletben, a gyakorlat persze más, a Settlers 7 három utat kínál a győzelem felé. Egyrészt ott a sokat emlegetett katonai fölény, az opponensek teljes annihilációja; ott az apátságokban szerzett befolyással kivívható tudományos innováció, az új találmányokkal való előrébbjutás; és persze ott van az aranyérmékkel teletömött bőrzsákok lóbálása, a kereskedelmi utak kiaknázásával kikövezhető financiális Kánaán.

ELŐRE A KIRÁLYÉRT!

A döntés egyáltalán nem csak névleges, a három kvázi célirányos útvonal kiválasztásával az előállítható egységek és épületek típusa változik. A területfoglalás egyszerű, azt ott állomásozó barbárok és egyéb ellenséges hordák eltörlésével szerezhető meg az adott zóna – a harcok automatikusak, beleszólni egyáltalán nem lehet, a Settlers 7 e téren ragaszkodik a Civilization (illetőleg saját korábbi részeinek) munkamenetéhez. A technikai fejlődés viszont érdekesebb, a papi erőkre való építkezéssel kiválasztható a kutatásra kinézett tudomány, aztán megkezdődhet a munka – minél több a szerzetes a kolostorban, annál gyorsabban vetik papírra a szent szavakat. Ezt viszont párhuzamosan az ellenfél is megteheti, gyanúsan jó párharcokat lehet majd vívni az idő ellen – aki nagyobb figyelmet szentel papjai tenyésztésének, akár korábban is befejezheti a kutatást, elhappolva az opponens elől a lehetőséget. A kereskedelem terén a Paths to Kingdom az előző részre alapoz, csak itt nem lovagok indulnak küldetésekre, hanem kalmárok: a kereskedők az alapvető nyersanyagok cseréjén túl missziókat is elvállalnak, melyekért nem csak újabb fa/kő/miegyéb jár, hanem kereskedelmi pontok is. Minél több kereskedelmi pont annál gyorsabb út a győzelem felé.

A kereskedelem terén a Paths to Kingdom az előző részre alapoz, csak itt nem lovagok indulnak küldetésekre, hanem kalmárok

Egyszerű és nagyszerű, ráadásul belterjes is: a méretes kampány mellé a Settlers 7 méretes online komponenst is csap, eredménytáblával, csapat- és klántámogatással és persze minden elvárt földi jóval. Például egy új grafikus motorral, a stilizált objektumok felé elmozduló Settlers 7 már most, a megjelenés előtti hónapokban is remekül fest és ez csak javulni fog – ahogy várhatóan maga a széria is. A Paths to Kingdom régóta várt újításokat hoz és ha nem is reformálja meg alapjaitól a szabályrendszert, de kellőképp megpiszkálja ahhoz, hogy ennyi év elteltével is frissnek hasson. Lehet, hogy a győzelmi feltételek változnak, de a peonok birodalma marad a régiben: kicsit már nem olyan lassú, talán már nem annyira összetett, de a Settlers-vér még mindig ott csörgedezik az ereiben. ■





kiadó
ubisoft
fejlesztő
ubisoft
platform
pc, ps3, x360
megjelenés
2009. december

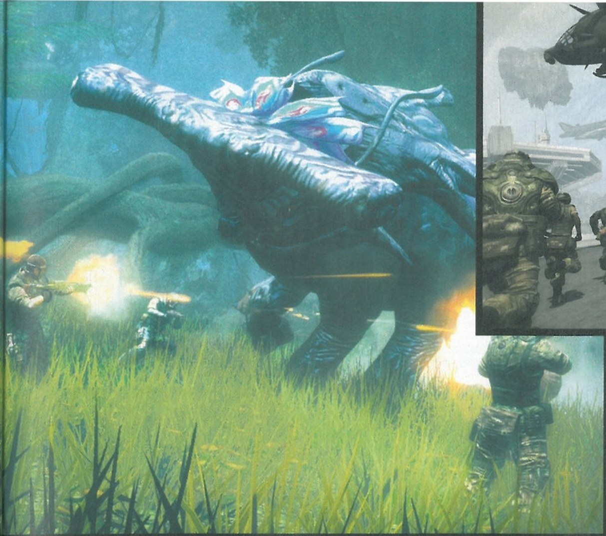
MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBBAN VÁRT FILMJE NEM CSAK A MOZIVÁSZNON, DE A NAPPALIKBAN IS BÜNTETNI KÍVÁN. ELŐZMÉNY AZ EPIKUS HÁBORÚBÓL, KÉT OLDALRÓL BEMUTATVA, AKÁR TELJES 3D-BEN IS: HD-FELBONTÁSBAN TÉPIK EGYMÁST A NA'VIK ÉS AZ EMBEREK, MINDEN PLATFORMON EGYEDI ÉLMÉNYT NYÚJTVA, MÁS SZÖGBŐL KÖZELÍTVE MEG A TÉMÁT.

Az Avatart radar alatt tartani nem csak elviekben, de gyakorlatilag is lehetetlen volt: a blockbuster filmek gyártásában Bruckheimeré mellé illik James Cameron nevét is felvésni, lehetőleg nagy, öles betűkkel. 180 percen túl is nyálmirigyeket és feromonokat folyamatosan ingerlő Titanic ide vagy oda, az Avatar olyan régóta készül, hogy a kasszáknál csak jól teljesíthet. Főleg azzal az emberi ésszel már-már felfoghatatlan méretű vak lelkesedéssel, amely talán csak az utóbbi Batman-résznek jutott ki. Eddig, az Avatar decemberben másfél évtizedes tologatás, titkolózás és fejrázás után tényleg fejest ugrik a Pandora bolygó dzsungelébe, hogy megvívja a maga kis háborúját nem csak a nézők előtt, de a na'vik és az emberek között is. Akár otthon is. Kötelező játékadaptáció – ezúttal magas elvárásokkal.

AVATAR A LEVESEMBEN

A Pandora bolygó relatíve békés, erősen civilizálatlan szeglete volt a galaxisnak. Egészen addig, míg az idegenekkel és a más civilizációkkal is mindig is szoros barátságot kötő és kellő tisztelettel bánó emberiség be nem toppant, rálelve az univerzum legértékesebb nyersanyagára. Az események láncolata innentől fogva eléggé egyértelmű:

JAMES CAMERON'S AVATAR THE GAME





A játék a Farc Cry 2 motorjával készült, és ez a dzsungeles pályákon bizony látszik is. A bázisokon már nem annyira





a lehető legnagyobb mennyiségben kijuttatni a nyersanyagot a bolygóról, minden áron. Jelen esetben a na'vik, a helyi őslakosok életének árán, akik kereszttűzbe kerülnek és a kihalás veszélyével néznek szembe. A képbe itt jön be a játékos – az Avatar nem közvetlen átirat, sokkal inkább előzmény és mellékszál. Hőse Ryder, a tar fejű katona, aki a bányákat hivatott védelmezni, egészen az első tíz percig, míg ki nem derül, hogy tégla van az emberiség sorai között, aki a na'vikat segíti. A döntés adott: vagy az emberekkel maradni és ízes népirtást végezni, vagy csatlakozni a na'vik sorához.

Az eredmény: két teljesen eltérő történeti szál, két teljesen más felfogás. Az Avatar játékverziója viszont mindkét esetben nagyon mély kalandot kínál. Ugyan külső nézetes lövölde mivoltát egy percig sem tagadja, de azt nagyon méretes szöveges tartalommal és szerepjátékosi elemekkel bővíti. Emberként elsősorban a méretes fegyverarzenál és a folyamatosan cserélhető képesség-kínálat dominál (temérdek járműhasználattal), na'viként inkább a közelharc és az akrobatikus mozgások.

Nem az év játéka, de az átlagos filmfeldolgozásnál messze összetettebb és izgalmasabb; ezt el is vártuk!

A SZELENCE

Ami viszont mindenképp adott az a bolygó, a Pandora flórája és faunája abszolút precizitással próbálja elhitetni magáról, hogy nagyon alaposan kidolgozott világ és a nyújtott háttér információk alapján az is. A Pandorapedia nem csak minden személyről, de minden növényről, állatról és tárgyról is részletes leírást kínál, akár kép- vagy hanganyaggal is bemutatva minden apró részletet. Abból akad bőven, a Metroidból kölcsönzött szkenneléssel szinte bármi lencsevégre kapható. Hatása a játékmenetre nincs, az Avatar megismerésére (és trófeákra/achievementekre) viszont annál inkább.

Nem mintha olyan bonyolult lenne az akció: a pár perces ismerkedési fázis után csípőből lőhetőek a kritikus találatok. Az Avatar leginkább a Lost Planetre hasonlít, nem csak a nézőpontot, de a játékmenetet és a megközelítést tekintve is. A bolygó hatalmas, de a bejárható játéktér már messze nem. Tizenhét zóna, lineáris ösvények sokaságával és egy-két központi területtel: a köztük való navigáció általában gyalog történik, emberként bevethető a buggy és a motorcsónak is – később pedig mecha és akár egy méretes helikopterszerűség is – avatarként viszont marad a nagyon gyors futás. Ja, és lehet teleportálni is.

A két oldal annyira nem tér el egymástól, a járműveket leszámítva ugyanabból a felszerelésből gazdálkodnak, ugyanúgy boldogulnak a lőfegyverekkel és ugyanúgy hajlamosak a helyi élővilágot tizedelni. Ami általában hasznos, ha támadó ellenfélről van szó, az Avatar ilyenkor bőszen szórja az XP-t. A tapasztalati pontot elkölteni nem a játékos tisztje, azt megteszi helyette a gép – a folyamatosan megnyíló szintek újabb és újabb fegyvereket és képességeket csapnak a repertoárhoz. Ilyen extrából rengeteg van, gyógyító és az akciót elősegítő speciális mozdulatok egyaránt akadnak, ennek elsősorban a multiplayer módban lesz szerepe. Sőt, még egy komplett RTS minijátékot is kapunk a játékhoz!

Az viszont még nem mutatta meg magát, a decemberi start előtt egyelőre csak az egyszemélyes örömök élhetőek ki. Az Avatar meglepően hangulatos és kellőképpen látványos oldalról mutatja be a futurisztikus háború startját. Ha talán nem is lesz belőle akkora klasszikus, mint az adaptációk terén éllovas Riddickből, még így is több délutánra elegendő dózisban adagolja a művi gonddal megálmodott akciót. Amiben pedig mecha van, az rossz nem lehet.



AHÁNY GÉP, ANNYI VILÁG

Az Avatar az eltérő verziók terén is formabontó módszert választ: ahelyett, hogy a nagygépes kiadásokat butítaná az egyes gépek képességeihez, inkább figyelembe veszi az adott platform tulajdonságait és aköré húz fel egyedi játékmenetet és történetet. A Wii esetében ez különösen látványos, az Avatar toronymagasan a Nintendo gépének legszebb címe, ráadásul szinte kizárólagosan a na'vikra koncentrál. Temérdek lopakodás, temérdek közelharc és még több ugrálás várható. Ráadásul a Wiimote használata még bizonyos szakaszok és problémák megoldását is módosítja: egy elektromos kapu klasszikus irányításnál sziklákon való ugrálással kerülhető ki, Wiimote-tal a kapu mögé jutva elvághatod az áramforrást. Ennél már jóval izgalmasabb a madárszerű lények meglovaglása, akikkel új területek fedezhetőek fel. A PSP-verzió ugyszintén egy na'vi-t választ főhősnek (más sztorival), ráadásul a PS3-as verzióba még a megszerzett tapasztalati pontok is áttölthetőek lesznek.

MAG

KIADÓ SONY **FEJLESZTŐ** ZIPPER **PLATFORM** PS3 **MEGJELENÉS** 2010. JANUÁR 26.



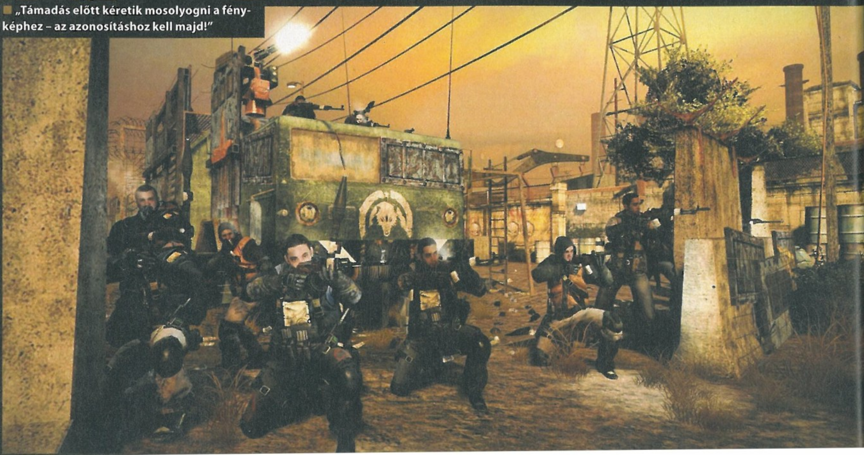
[ÍRTA BÖJTÖS GÁBOR]

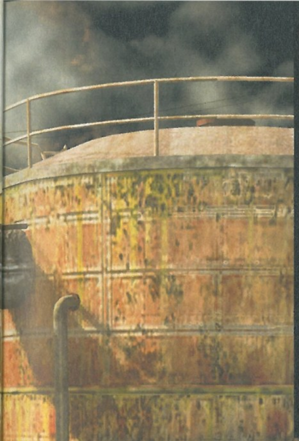
Nincs is jobb móka, mint amikor a neten összekerülsz néhány hús-vér ellenséggel és bajtárssal, majd órákon keresztül csak osztjátok a halált, mialatt az adrenalin dübörögve árad szét a testedben. Bevallom férfiasan, hogy bár eléggé tetszett az ötödik Call of Duty kampánya is, annak kipörgetése óta hetente legalább öt-hat órát az online arénáiban töltök el. Mert jó, mert hangulatos, és mert jóval izgalmasabb emberek ellen harcolni, mint a mesterséges intelligencia által ránk szalajtott digitális katonákat két vállra fektetni, még ha előbbiekből kevesebb is van, mint utóbbiakból, ráadásul a rendelkezésre álló terep is szűkösebb.

A SOCOM NYOMÁBAN

Nos, úgy tűnik, hogy egyre többen fedezik fel az online játék örömeit és sikerét (konzolokon még pár éve, cirka a Halo 2-vel indult be a nagy forradalom, de régóta tudható, hogy ez a jövő), köztük a SOCOM-szériával elhíresült Zipper is, amely hónapokkal ezelőtt robbantotta a MAG első komolyabb prezentációival, amik egy 256 fős online orgiát ígértek – ezzel már-már orgazmus-közeli állapotba juttatva a belső nézetes lövöldék rajongóit. Mindez hihetetlennek tűnt, de idővel bebizonyosodott a játék létjogosultsága, sőt még egy publikus bétateszt is beindult, ami nagyjából képet ad a készülő játékról; ezt próbáltuk ki.

„Támadás előtt kéretik mosolyogni a fényképhez – az azonosításhoz kell majd!"







Ekkora csatát egy lepusztult aluljáróért még sosem vívtak...



MANAPSÁG MÁR NEM LEHET SIKERES EGY FPS SEM ONLINE MULTIPLAYER LEHETŐSÉGEK NÉLKÜL. DE VAJON LEHET IGAZÁN SIKERES EGY OLYAN FPS, AMELY CSAK ÉS KIZÁRÓLAG A TÖBBJÁTÉKOS HARCRA ÉPÍT, RÁADÁSUL TESZI EZT VISZONYLAG ARCTALANUL? A VÁLASZ: TERMÉSZETESEN IGEN, HISZEN MINDEN CSAK MARKETING KÉRDÉSE – RÁADÁSUL UGYE NEM A VÉGLEGES VERZIÓT PRÓBÁLTUK KI.

A sztori, a háttér egyelőre nem érdekes számunkra – amit tudni érdemes, mindösszesen annyi, hogy a jövőben járunk, és a hivatalos katonai szolgálatnak vége, már privát seregek gyűjtik a hazátlan, anyagiakért harcoló zsoldosokat, hogy azok közreműködésével játsszák le a kis háborúikat; ami lényeges, az mindezek után kezdődik. Először is választunk egyet a három sereg közül (európai, arab és ázsiai nációknak felelnek meg), majd nagyjából megalkotjuk fizimiskánkat, amit követhet a hadba lépés. A különböző játékmódok közül kettő volt elérhető a leadás időpontjáig, ezek az Acquisition, és a Domination névre hallgatnak (plusz lesz még egy Sabotage is, amelynél különböző iratokat kell megszerezni az ellenség markából), bár túl nagy eltérés ezek között nem volt.

256 = 32?

Sajnos a sok órás játék során a játék nem tudott lenyűgözni, ígéreteit bár betartja – mégsem tartja be. Megmagyarázom. Először is: soha, ismétlem, soha a büdös életben nem fogsz látni 255 főt a csatatéren, miután csatlakoztál a MAG valamelyik ütközetébe, akkor sem, ha a szerveren az emberszámláló ezt mutatja. De még csak 127-et, vagy éppen 63-at sem. Sőt igazából maximum harmincegy embert számolhatsz majd magad körül (beleszámolva az ellenfeleket és barátokat egyaránt), mivel a MAG okosan és ügyesen szakaszokra választja szét nem csak a tömeget, de még a területet is. Ez lehet, hogy alapvetően nagy, de te abból sajna nem sokat fogsz látni, hisz brigádoddal együtt egy kisebb részen alfeladatokat fogsz végrehajtani.

Lássuk, hogy néz ki mindez a valóságban. Kapcsolódás után egy 32 fős brigád egyik nyolc fős szakaszában kezdesz, ahol szépen megkapod a parancsokat a saját vezéredtől – a tizenötödik szint elérése után elvileg bárki esélyt kaphat a parancsnokká váláshoz. Ezeket követve, vagy katonai fegyelem hiányában magától is megindul a támadás/védekezés, és innentől fogva a célpontok rombolása/óvása lesz számodra a legfontosabb, miközben ölöd az ellent.

A lényeg, hogy mindig lesznek olyanok, akik éppen meghalnak/meghaltak, és mivel az újjáéledés az esetek nyolcvan-kilencven százalékában komoly időtartamot vesz igénybe (10 és 30 másodperc között), ezekkel a játékosokkal majd pont váltjátok egymást. A gyors játékmenet, illetve a vándorlások miatt pont annyi ideig lesz távol az illető, hogy mire újra találkoznátok, valamelyikőtök megint elhalálozik.

256 játékos egy csatában – jól hangzik, és igazi is; csak nem feltétlenül úgy, ahogy azt gondolnád...

Átmenni a másik szakaszok területére nem csak szinte lehetetlen (messze vannak, ráadásul közben zajlik a te harcod is, így a közelükbe sem juthatsz), de teljességgel felesleges is lenne, mivel a játék csak a feladatok tisztességes elvégzését jutalmazza komolyabb pontszámmal, magát a gyakást sokkal kevésbé. Avagy a végeredmény, ha mindent összeadtunk: haladsz A-pontból a B-be, majd végül a C-be, vagy D-be, és közben nagyjából húsz-harminc, esetleg ritka esetben negyven emberrel találkozol össze, akik mind végezni próbálják a saját feladatukat.

Á LA COD

Térjünk vissza a kezdetekhez. A küzdelem a megszokott módon

Talán nem az utca közepén álldogálva kellene lövöldöznünk...



halad, avagy a fejlövés hatásosabb, a gyilkosságokért több XP jár, mintha valakibe csak belelősz párat, majd más öli meg, közben gránátozhatsz, ha van páncélöklöd, akkor rakétázhatsz, valamint választhatsz kasztot, hogy gyógyíts (magadat és társaidat is), vagy éppen javíts (sérült, létfontosságú berendezéseket, őrállásokat). Amennyiben vége az adott küzdelemnek, megkapod a tapasztalati pontjaidat, amelyekkel emelkedik a rangod, aminek folytán később vezér is lehetsz. Ez már izgalmasabb, hisz ilyenkor lehetőséged nyílik kijelölni a megfelelő célpontokat/megvédendő állásokat, illetve légitámadást rendelhetsz, vagy ezzel egybekötött utánpótlást, ami előrébb tolja az újjáéledési pontot a csatamezőn (mondjuk az ellenséges terület felett, egy heli-

A MAG megjelenéséig pár hónap még hátravan; ez épp elég lehet ahhoz, hogy hangulatosabbá tegyék

kopterből vagy repülőből kiugorva lehet visszatérni). A rangbéli fejlődés mellett természetesen folyamatosan nyílnak meg az egyre újabb fegyverek, kiegészítők, extrák, úgy, ahogy azt ma már gyakorlatilag minden FPS tudja.

A feladatok általában ugyanazok a támadó csapatok esetében, mint a védekezőknél, persze épp ellentétes formában: előbbi igyekszik elpusztítani a páncélkaput, míg utóbbi próbálja azt megóvni; ezt követik hasonló módszerrel a bunkerek, a fontos védelmi eszközök (légvédelmi lövegek vagy mondjuk radarok), vagy éppen a parancsnoki feladatot ellátó járművek. Az eredmény? Szaladsz előre a társaid között – és ha szerencsédre nem lőnek le –, igyekszel kiiktatni egy helyszínt, majd mész a következőhöz, illetve óvod egyiket a másik után az utolsó energiádig. Nem egyszerű feladat (rossz parancsnokkal vagy társakkal eleve esélytelen is) – és az eddigi pályákon egyelőre nem is túl izgalmas.

Egy katonai FPS-ben mindig ott van a halál lehetősége, ám a MAG már-már káoszba hajló háború, amelyben a hatalmas tűzerőnek, a légitámadásoknak, a nehézfegyverzetnek köszönhetően néha fél percig is robbangat körülötted minden, amit nehéz logikus taktikázással túlélni, maximum szerencsével sikerülhet. Nem látsz a sok füsttől, a robbanás rögtön megöl, és közben még arra is figyelhetsz, melyik mesterlövész lő rád esetleg a távolból, vagy egy sunyi közkatona valami közelebbi fedezék mögül. A bunkerekben elrejtőző katonák gépágyúkat és rakétavetőket üzemeltetnek, ezzel is tovább lehetetlenítve a helyzeted. Az egyéni képességek itt sokkal kevesebbet számítanak, mint a Call of Dutyban vagy a Battlefieldekben, ahol akár egy-két veterán játékos is képes eldönteni az ütközetet. Ez persze az első bejelentésekkor még jól hangzott („mint a való életben"), de gyakorlatban sajnos azt eredményezi, hogy birkaként mész a vágóhídra, és reménykedsz, hogy eljutsz oda, ahol a tényleges küzdelem zajlik.

Lehet, hogy sokan nem fognak szeretni, illetve lehet, hogy sokan nem fognak egyetérteni, már csak a SOCOM, vagy a Zipper nevek miatt sem, de úgy gondolom, hogy a MAG egyelőre nem az FPS-forradalom, aminek hittem, hanem egy technológiai demonstráció (a 256 játékos azért egy szerveren van, még ha fizikailag nem ugyanazokon a négyzetmétereken is küzdenek). És a legfőbb hibája nem a bétát jellemző bughalmaz (beragadások; egyelőre nem kiegyensúlyozott újjáéledés – mondjuk egy éppen robbanó páncélkocsi mellé), hanem az, ahogy alapvetően hangulattalan és hamar unalomba fordul, nem mellesleg a csak multira építő játékot úgy akarnak itt eladni, hogy még e téren sem kiemelkedően jobb, mint vetélytársai.

EZ HÁBORÚ!

Az egyik legnagyobb gondom, ami igencsak odatesz a hangulatnak, hogy a terep folyamatosan ismétlődik: gyakorlatilag hiába van több pálya, mert a bázisok felépítése mindenütt

Arctalanul

Hiába van három hadsereg, ha azok lényegében nem különböznek egymástól, ugyanis a Valor, a Raven, és a S.V.E.R. között az eltérés mindösszesen a ruházkodásban, és a fegyverek stílusában (az egyiknél mondjuk maradibb Kalasnyikov van, a másiknál meg modernebb géppuska, de a használatuk terén szinte teljesen ugyanazt tudják) jelenik meg, minden más azonos, még a bázisok kialakítása is. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy a karaktergenerálás kimerül annyi arcformában, hogy azt egy kezünkön meg tudjuk számolni; a kasztok (orvos és mérnök) pedig attól függnek, milyen felszerelést viszünk magunkkal (később, fejlődés esetén is kevés a lehetőségünk – némileg erősítjük a páncélzatot a pénzünkből, vagy éppen beújítunk egy-két fegyvert), összességében elmondhatjuk, hogy a MAG nyújt annyi lehetőséget a szakosodásra, mint konkurensei.



Bár fedezék-rendszer nincs a játékban, ha öt másodpercnél tovább életben akarsz maradni, valami mögé húzódj be...







Ha van egy jó mesterlövész-puskád, érdemes vadászni az ejtőernyősökre



Háborús tennivalók

Miután az Acquisition módban megindultunk a támadók oldalán, először jól lebontjuk az ellenség bejárati kapuit, majd hatástalanítjuk a bunkereket a tetejükre szerelt lövegekkel együtt, végül pedig megindulunk a fő cél felé, amely a légvédelmet, a generátorokat, és a járműveket takarja. A Domination esetében mindezeket uralni kell, és függetlenül a felosztástól (támadó/védő), folyamatosan ugyanezeket a helyeket fogjuk látogatni (egyszer ezt, egyszer azt) a játék során. A lényeg, hogy mindig a parancsnok utasításait kell követni, ami, viszont (hacsak nem egy kapitális marháról van szó) minden pályán pontosan ugyanazt az útvonalat írja majd elő...



(a béta persze nem tartalmaz minden helyszínt a véglegesből, így kéretik csak arra érteni) ugyanazt az elvet képviseli. Persze, az egyik pályán ősi romok vannak itt-ott elhelyezve, míg a másikon fák, vagy sziklák, vagy csövek... ja, és más a színvilág, ami a képekről is jól lejön. Így aztán a pályákra nem mondjuk a megoldandó feladatok alapján emlékszünk, hanem szürke, vagy narancs helyszíneket emlegettünk a tesztelő kollégákkal.

Szintén nagy gond, hogy nincs igazi karaktergenerálás, nincsenek igazi különbségek a játékosok között, de még a csapatok között sem – legfeljebb annyi, hogy a régebbi játékosoknak durvább fegyverei vannak. Mindez még csak nem is a legszebb, sőt. Bár néha egészen pofás is tud lenni a MAG (főleg, ha valami magasabb területről nagyobb tájat látsz be – mert a belső terek kritikán aluliak), alapvetően a jelenlegi generáció átlaga alatt van egyelőre az összkép. Oké, sokan vannak (elvileg) a pályán, de azért mindent nem lehet a „256-an vagytok egyszerre a harcban" maszlaggal elintézni.

Szóval lehet nem szeretni engem, de sziklaszilárd véleményem, hogy kissé pofátlanság kiragadva eladni, főként világmegváltó dologként hirdetni azt, ami tulajdonképpen megtalálható majd' minden mai FPS-ben – az egyszemélyes főkampány mellett, ráadásként. Persze, nem láttam még a végleges verziót, de mivel itt egyjátékos-mód egyáltalán nem lesz, legfeljebb egy rakat pálya meg pár fegyver maradt ki a pakkból. A SOCOM is a multira ment rá, de azért ott minden részhez volt sztorimód is – kivéve a legutolsó, Confrontation című epizódot, ami annak rendje és módja szerint ordenárét bukott is.

Mondom még egyszer: azt akarják belénk sulykolni, hogy ez életünk legszuperebb élménye, mert ugyan nem láthatjuk a többiek nagy részét, és még csak a közelükbe sem férközhetünk, de tulajdonképpen 256-an harcolunk. A MAG persze abszolút nem rossz, lehet vele játszani (bár nem kaptam rá úgy, mint mondjuk a World at War 18 fős Ground War opciójára), vannak benne csőstül modern fegyverek és harci eszközök, plusz korrekt társak esetében csapatmunka is. Lehetne még szeretni is, sőt a megjelenés idején majd robbanthat, ha a Zipper belead anyait és apait az utolsó hónapok munkálataiba. Teszem hozzá, hogy nagyjából úgy tehetné mindezt, ha némi arcot, egyéniséget, egyediséget is adnának hozzá, plusz olyasmi árkategóriában válna hozzáférhetővé, mint amibe anno a Warhawk is került. Ez így egyelőre azonban kevés. Nagyon kevés... ■

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett **CSAK 9999 Ft**

Választható játékok:



7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Extra előfizetői ajánlatunk

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék MIRROR'S EDGE, vagy MERCENARIES 2 játékszoftver*

Konzolosoknak

9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett

CSAK 9999 Ft



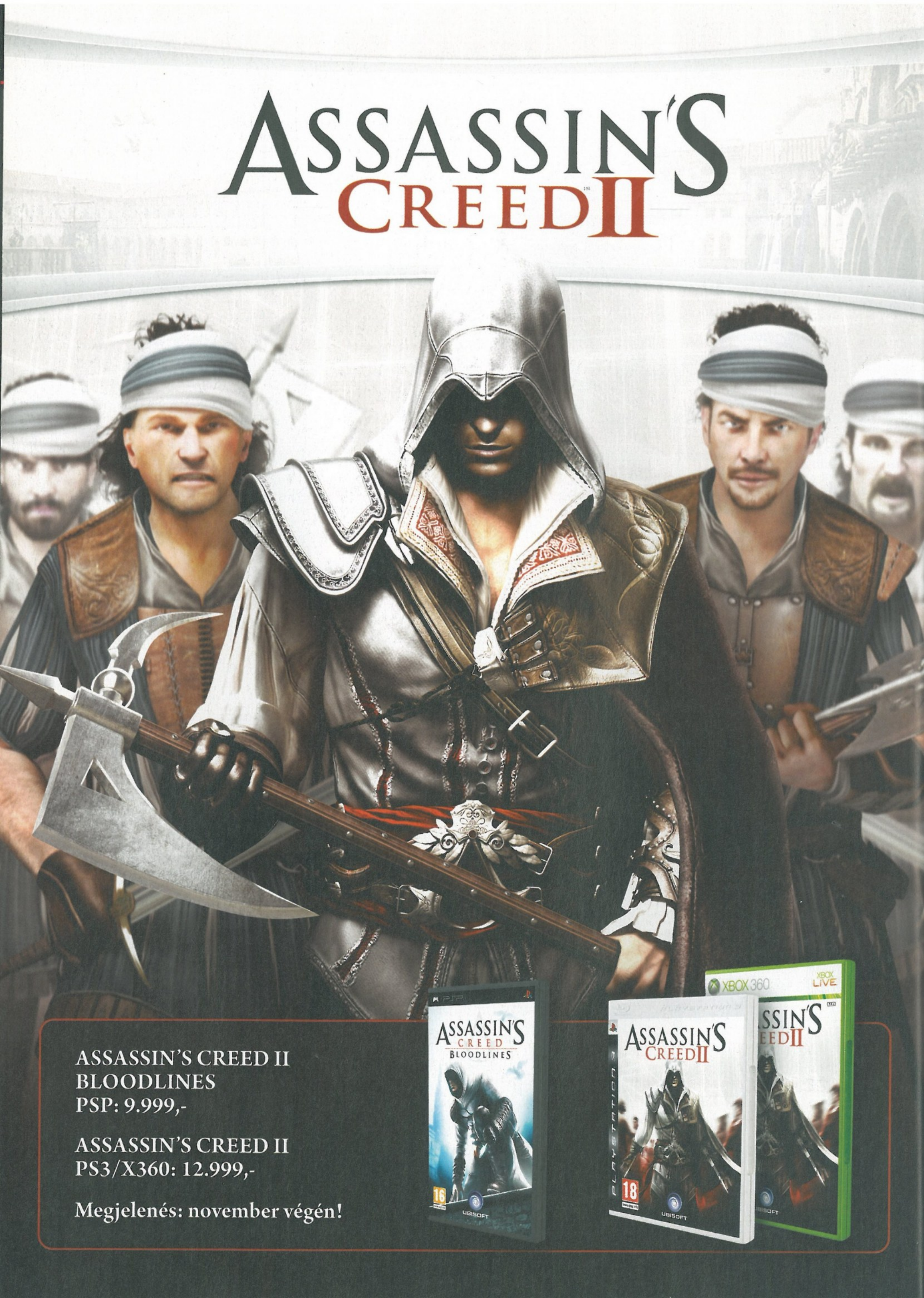
Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék SPORE játékszoftver PC-re



CSAK 9999 Ft

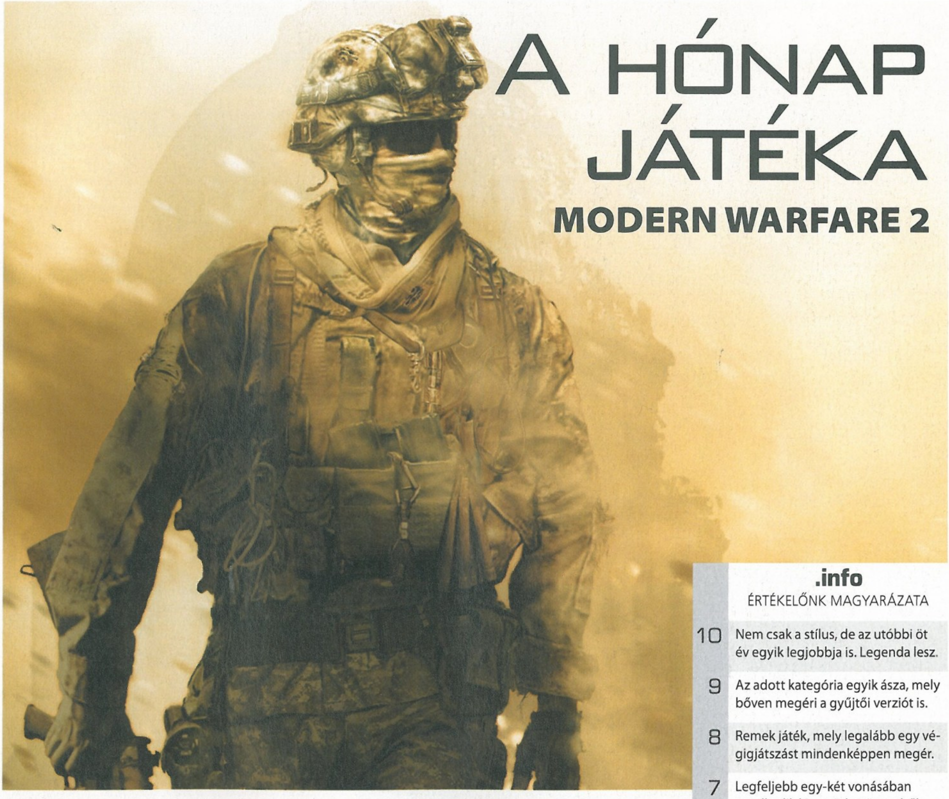
Részletek: www.576.hu/elofizetes

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.


ASSASSIN'S CREED II
ASSASSIN'S CREED II
BLOODLINES
PSP: 9.999,-
ASSASSIN'S CREED II
PS3/X360: 12.999,-
Megjelenés: november végén!
ASSASSIN'S CREED BLOODLINES
ASSASSIN'S CREED II
XBOX 360
XBOX LIVE
UBISOFT

tesztek

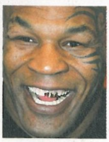
amikben megbízhatsz



A HÓNAP JÁTÉKA
MODERN WARFARE 2



GRATH
Egy hónapon belül két ízben is a gumiszoba felé kacsintott, ám végül legyűrte az idegességet: nehéz a főszerkesztő élete, de végre kipihenheti fáradalmait, hiszen itt a Modern Warfare 2!



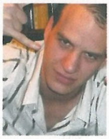
SZATI
Új busszimulátort fedezett fel magának, vett egy autót, és Sasának köszönhetően megváltozott a csengőhangja – lassan, de biztosan közelít a jelenkorhoz. Már csak egy jogsi kéne...



WILSON
Másfél napos maratont vívott az Assassin's Creed 2-vel, de végül felülkerekedett rajta – megbocsátotta az első rész bűneit és új kedvencet talált magának. Most meg jön a L4D2...



SASA
Beleégett az agyába az Uncharted 2-vel eltöltött pazar esték emléke. Azóta mindent ahhoz hasonlít és 2009-ben már nem is hajlandó nagyon másra játékra nézni fitymálkodás nélkül.



TYLER
Elsőre csalódott, aztán egy életre szóló szerelmet kötött a DJ Heroval. Addikcióját a LIVE-ra is kiterjesztette – nem csak sikereket ért el, de rengeteg új ellenséget is szerzett.



GREG5
Grath az első nap vette meg a Tekken 6-ot, Greg pedig az első nap vitte el tőle. Több délutánon át pofozkodott, hogy felmérje, tudott-e az eltelt évek alatt jelentőset fejlődni a sorozat.

.info
ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van…
5	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
4	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

AZ ELSŐ RÉSZ MINDEN IDŐK LEGNÉPSZERŰBB AKCIÓJÁTÉKA LETT 14 MILLIÓ ELADOTT PÉLDÁNNYAL ÉS KI TUDJA HÁNY MILLIÁRD ONLINE MÁRKŐZÉSSEL. A FOLYTATÁSRÓL SZINTE MINDENT TITOKBAN TARTOTTAK, ÍGY AZ ÉV EGYIK LEGNAGYOBB KÉRDÉSE LETT, HOGY A MODERN WARFARE 2 VÉGÜL BEVÁLTJA-E A HOZZÁ FŰZÖTT REMÉNYEKET.

KIADÓ **ACTIVISION**
FEJLESZTŐ **INFINITY WARD**
PLATFORM **PC, PS3, X360**
MEGJELENÉS **NOV. 10.**
MULTIPLAYER **2-18**





Nem sok játék volt, amelyből ilyen keveset láttunk, és mégis ekkora lelkesedést váltott volna ki, bátran mondhatjuk milliókból, tízmilliókból. Bár e sorokat még a hivatalos megjelenés előtt írom le, biztos, hogy a Modern Warfare 2 minden eladási rekordot meg fog dönteni. Általában a kiadók nem nagyon vannak tekintettel egymásra, de most egyként ismerték el, hogy az Infinity Ward gigászával szemben nincs keresnivalójuk: nyomban tavaszra is halasztottak vagy tíz-húsz szintén rég várt alkotást. De most itt az ítélethozatal ideje, a kiadónak és fejlesztőnek nincs lehetősége több titkot tartani.



A KIRÁLY MEZTELEN

A Modern Warfare 2 főmenüje megtévesztően egyszerű: mindössze három opció fogad minket – az a három pillér, amelyre az egész játékot felfűzték. A kampány három földrészen repít végig minket, multiban a már ismerős, de rengeteget bővült körülmények között fejlődhetünk szinte a végtelenségig, és van egy újonc játékmód is, a Spec Ops.

Ezek kivesézése rengeteg helyet elvesz, szóval most itt gyorsan lezavarjuk a szokásosan a cikkek hátuljára szánt dolgokat: a látvány és a hangok kivesézését. A grafikus motor az első Modern Warfare-ben használt engine felpofozott verziója. Konzolon már tényleg 720p felbontásban fut (PC-n ugye minden a gépünktől függ), és mégis szinte folyamatosan tartja a 60 képkocka/másodperc képfrissítést – három-négy füstgránát azért képes lelassítani. A fegyverek valami parádésan néznek ki, ahogy a karaktermodellek is, a táj azonban, hát, finoman szólva sem üti meg az idei nagyágyúk szintjét. Papírmasé házak, tízszögletű kerékkel szerelt kocsik, három szál nádból álló vízinövényzet – nem kell nagyon rosszindulatúnak lenni, ha kicsit elmaradott dolgokat akarunk keresni. Igaz, minden, ami a katonai cuccokkal kapcsolatos, már minőségi kidolgozást kapott (vesd össze a civil kocsikat a military terepjárókkal – ég és föld a különbség!), és méretükből adódóan a multiplayer pályák is látványosak tudnak lenni.

■ A multiplayer-pályák legtöbbje a sztorimódból lett kiollózva, de a Wasteland például a Call of Duty 1-ből származik; igaz, ott Brecourt néven futott

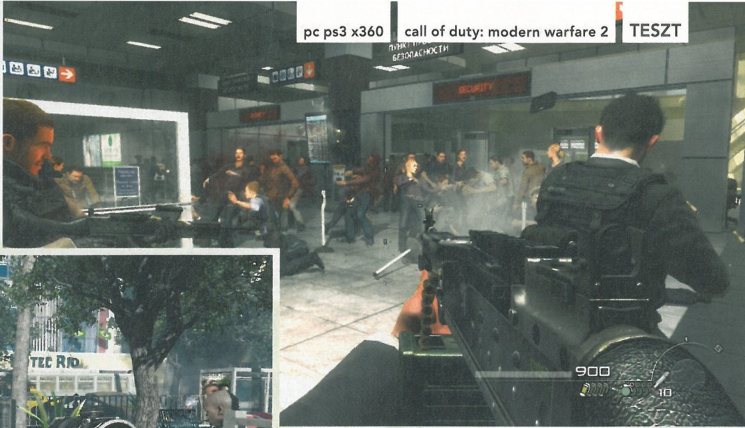
Az effektek terén már nem lehet panasz: a hatalmas robbanások, a lángoló épületekből és autókból áradó pernyezuhatag, vagy épp a hóviharok remekül néznek ki. Fizikai interaktivitásban felemás a kép: egyfelől egyetlen helikopteres gépágyúzást leszámítva nem rombolható a táj, másrészt viszont az apró tereptárgyak mindegyike reagál a golyókra. Parkolóórák, motorok, tűzcsapok, virágosládák – ezek darabokra lőhetők, a ketrecben tartott tyúkokkal egyetemben. De például a legtöbb ablakot nem is lehet belőni, ajtók közül csak az nyílik, ami mögött ellenfél lapul. Nem ordenáré hibák, de érdekes, hogy mind a grafika, mind az interaktivitás terén „2009 legnagyobb játéka" messze-messze a vonatkozó csúcstartók teljesítménye alatt van. Szerencsére hangok terén minden rendben van, a szinkron gyakorlatilag tökéletes, a fő zenei témákért pedig Hans Zimmer felel – és az ő dallamainak továbbgondolását végző zenészek is remek teljesítményt nyújtanak. És persze Call of Dutyról beszélünk: minden fegyver a maga saját hangját kapta meg, ami külön élménnyé teszi a Modern Warfare 2-t egy jobb hangrendszeren – vagy fülhallgatóval – játszva.

Maga a történet meglehetősen zavaros, de az egyes pályák megint parádésan jól lettek megalkotva!

NA DE MOST MIÉRT VAGYUNK ITT?!

Kezdjük a kampányt érintő egyetlen komoly gonddal: annak ellenére, hogy a







■ **A jelenet már az első, fekete-zöld videóban is szerepelt, igaz, akkor még nem lehetett tudni, hogy ennyire brutális lesz. A játék mindössze harmadik pályáján kell beépülnünk egy orosz terrorszövetkezetbe. És bár nem muszáj elsütni brutális mordályunkat, a kép, ahogy lassan lépked a kivégzőosztag a civilekkel teli repülőtéri váróteremben, kivégezve mindenkit, a játék – és a játéktörténelem – egyik legdurvább pillanata. Valószínűleg lesz még balhé emiatt a szint miatt, még akkor is, ha elvileg a sztoriban mindent megmagyaráztak az „épülj be Makarov csapatába" felvezetéssel. A játék egyik legnehezebb kihívása az is lehetne, hogy vajon megállod-e, hogy az utasok közé lőj...**

Modern Warfare 2 elődjének megoldását követi – két szálon fut a sztori párhuzamosan, felváltva adogatva a pályákat – sajnos maga a történet valami félelmetesen banális lett. Demagóg szövegek, klisés fordulatok, elmélkedések a háború természetéről, néha teljesen érthetetlen események és váltások. Direkt megnéztem a készítők listáját, ezt a kaotikus katyvaszt kilencen hozták össze – hát gratulálok. Maga a konkrét sztori az egyik 24-évadot idézi (néhol szinte szó szerint), ahol az amerikai elnök hív be titokban orosz terroristákat, hogy a támadás után felhorkanást színlelve lehessen megerősíteni az amerikai hadsereget. Oké, itt nem elnök van, de az indíték ugyanaz, sőt, még a berendelt gonoszok is oroszok. Szintén igen zavaró, hogy a legfontosabb eseményeket nem látjuk, hanem azokat a pályák közti felvezető videók mesélik el. Tudni szeretnéd, hogy Washington miként rombolódott le ennyire? A drótvázas grafikát használó átvezető pár szóval elmondja, te már csak az ostrom utolsó pillanataiban vehetsz részt. Tudni akarod, hogy mégis mi a francért kell egy olajfúró-toronyra felkapaszkodni, abszolút távol minden korábbi missziótól? Ha elmulasztod az ezt megmagyarázó félmondatot a videóban, gőzöd sem lesz róla. A Modern Warfare első részénél is érezhető volt néha, hogy készítettek egy tucat fantasztikus pályát, aztán azokat kötötték össze valahogy – ez az érzés itt teljesen eluralkodott rajtunk. A pályákkal nem volt gond, de hogy miért zajlik ez meg az, hogy kerülünk pályáról pályára, az csak a másodszori végigjátszásra lett tiszta.

Bővítés jövőre?

Bár az első Modern Warfare csak egyetlen pályacsomagot kapott (mire feltűnt volna, hogy mekkora siker, már mindenki a második részen dolgozott), ezúttal ez másként lesz. Igaz, úgy tűnik, a fizetős tartalmak áradata csak tavasszal, február-március környékén indul, de legalább egy évig kapunk majd újdonságokat. Ezek között természetesen lesznek új multiplayer pályák (hármas csomagokban), de a Spec Ops módhoz is megkapjuk az újabb és újabb helyszíneket – hely bőven van rá a menüben, hisz eddig csak a görög abc első öt betűjét használták fel! Mi leginkább arra számítunk, amit korábban Robert Bowling kérdésemre nem is zárt ki: az első részből kiollózott, kooperatív versengésre kialakított helyszínekre...

■ **Vannak mesterlövész-puskák és van az itt felvehető mesterlövész-puska. Több száz méterről is halálos; az eltalált szerencsétlenek métereket repülnek a becsapódástól...**



Na, most, hogy a morgolódással megvagyok, jöhetnek a pozitív dolgok – ígérem, ezekből több lesz. Az ugyanis továbbra is vitathatatlan, hogy az Infinity Ward emberei pazarul értenek a pályakészítéshez. Tökéletesen leprogramozott, rendkívül változatos úton húznak minket végig Afganisztánon, Oroszországon, Brazílián és Amerikán.

Amikor Robert Bowlinggal, a cég community managerével beszélgettem még áprilisban, említette, hogy minden pályának legalább ötpercenként valami újat kell nyújtania. Ezt be is tartották, igaz, néhol látszik, hogy egy-egy dolgot csak azért pakoltak bele a programba, hogy ismét legyen valami extra. Legyen szó egy brutális fegyverről, egy új ellenfél-típusról, egy járműves részről, lopakodásról vagy épp eszelős tűzharcról, az tagadhatatlan, hogy változatosság terén a Modern Warfare 2 mindent ver. Az egyik pillanatban orosz járőrök között lopakodunk a tajgán, a következő pillanatban pedig a már elért bázisban időre kell eljutnunk egy nukleáris töltetekkel megpakolt tengeralattjáróig – aztán jöhet egy kis védekezős rész: itt segít az aktatáskával „megidézhető" Predator robotrepülő, melynek rakétáit személyesen irányíthatjuk. Másszor az afgán sivatagban indulunk (az első részre emlékezve itt is álcahálóban, és megint meglepődünk, amikor megpillantjuk a képernyő közepén fekvő társunkat), és a küldetés során lesz részünk mesterlövészkedésben, társunk pajzzsal történő fedezésében, az Iron Man film elejét idéző barlangok megtisztításában és motorcsónakos üldözésben. Van aztán hétvégi nyaraló megvédése, míg a borzalmas netkapcsolaton keresztül feltöltünk kétezer file-t, és lesz, amikor egy páncélozott Stryker harckocsit ágyúit fogjuk irányítani – na nem közvetlenül, hanem a fegyverünkre csatolt lézercélzóval. Vannak persze kicsit egysíkúbb pályák is, például a brazil nyomornegyedben



lejátszott két kergetőzés (előbb valaki elkapásáért hegynek fel, majd menekülésképp a másik oldalon völgynek le) gyakorlatilag végig a szüntelen mészárlásról szól, de ezt is feldobják menekülő civilek, résnyire nyitott ajtón kidugott kalasnyikovval lövöldöző milicisták, és persze az előttünk menekülő célpont. És persze ott van a menekülés végső pillanata: helikopterrel mentenek ki minket – feltéve, ha egy halálugrás végén elkapjuk az értünk jött helikopter kötélhágcsóját. Eszelős dolog kiugrani a riói öböl fölé, miközben hátulról amerikai vérre éhes helyiek próbálnak az első részben néha-néha elszórtak nyugodtabb pillanatokat, hát ide nem sok jutott…

Van néhány teljességgel új elem is a játékban, ilyen a többször is visszatérő vezetés, amit lezavarunk majd hósiklóval, menekülés gyanánt, és motorcsónakkal, nemezisünket kergetve. A fizika elég messze áll a valóságtól, a gombkiosztás is elég fura (a bal ravasz a lövés?!), de a kellemes pályatervezés, az eszelős tempó és a folyamatosan áradó ellenfelek miatt ilyesmire alig-alig lesz időnk figyelni. Egy másik, többször használt játékelem a falak berobbantása: ilyenkor lelassul

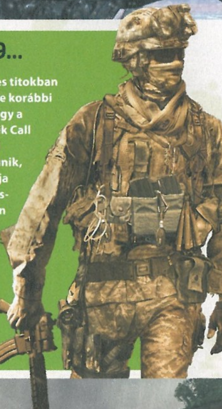


A Spec Ops játékmód a mostanában népszerű kooperatív megoldások messze legjobbja lett!

utolsó pillanatig kilyuggatni minket. (Egy panaszom azért lenne: a videókban sokszor sejtetett víz alatti küldetés gyakorlatilag átverés – ugyan tényleg a víz alatt, egy tengeralattjáróról indulunk, de az átvezető jelenet után, amikor megkapjuk az irányítást, gyakorlatilag azonnal az említett olajfúró-tornyon kötünk ki.)
A pályák tehát fantasztikusan vannak megtervezve, mindig történik valami váratlan, valami nagy ívű dolog. Az első rész legjobban kedvelt részeit is feldolgozták, általában csak röviden, hogy felidézze bennünk a Modern Warfare-es emlékeket: Washingonban fogunk például tankokat és repülőket célkövetős rakétával leszedni, és lesz egy főként mesterlövészkedésről szóló pálya is. Igaz, még ez is eszelős hentelésbe fordul (no meg egy Bond-filmeket idéző reptéri kergetőzésbe, ahol a volánt átvéve nekünk kell a terepjárót a felszálló repülőbe vezetni), és ez az egész játékra jellemző. Az idő, és nekünk ez alatt kell felpuhítani a meglepődött ellenfeleinket – ez különösen egy túszmentős résznél lesz életfontosságú.

Ami a játékidőt illeti: elsőre, hardened fokozaton hat óra negyven perc volt a szintidőm, ezt követően normál fokozaton pedig három óra körül, kicsit tehát rövidebb a játék, mint elődje. A normál könnyebb, a hardened szint kicsit nehezebb lett, mint eddig (a veterán pedig még a CoD 2-t is felülmúlóan aljas), köszönhetően furcsa módon annak, hogy ezúttal tényleg nincsenek végtelenségig rohamozó, állandóan újratermelődő ellenfelek. Itt bárhol kivéreztethetjük a gonoszokat, még ha ez helyenként baromi sokáig is fog tartani.
És mivel ez megtehető, a nehézségi szint miatt a pályatervezők kénytelenek voltak minden eddiginél több ellenfelet egyszerre a nyakunkba zúdítani. Az említett brazil nyomornegyedben például nem ritka, hogy

Call of Duty 7, 8, 9...



Bár természetesen minden teljes titokban zajlik az Activision istállóinál, de korábbi bejelentésekből lehet tudni, hogy a Treyarchnál már készül a hetedik Call of Duty, néhány zenelicencelési szerződés nyomán pedig úgy tűnik, hogy ez a vietnami háborút fogja feldolgozni egy kubai kitekintéssel egyetemben. Aztán 2011-ben jöhet az Infinity Ward által fejlesztett új CoD – a korábbi pletykák alapján sci-fi vonalat vártunk, de a Modern Warfare 2 befejezését látva egyáltalán nem tartjuk kizártnak, hogy egyszerűen elsütnek egy Modern Warfare 3-at.

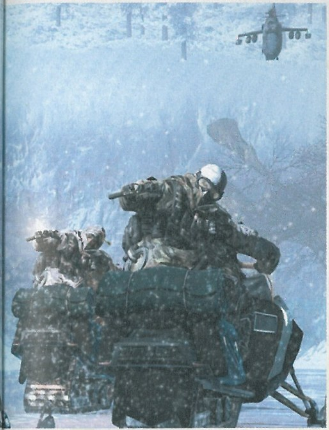














■ A Spec Ops versenyzés legidegesítőbb vonása? Az időnk a második célbe érkezőtől függ, tehát mindkét játékosnak remekelnie kell...

a labirintusszerű járatokban öten-hatan vadásznak ránk, plusz vagy öt ház ablakából is minket lőnek, nem is beszélve az erkélyeken és tetőkön feltűnő, olykor rakétavetővel felszerelt ellenfelekről. Itt úgy éreztem, hogy lódítottak a fejlesztők, és végtelen ember jön rám – de húsz perces bújócskázással meg lehetett tisztítani a terepet. Az ellenfelek elhelyezkedése természetesen továbbra is igen aljas: néhány sarok mögött mindig áll egy shotgunos fickó, amikor pedig egy létrán felmászva öt (!) mesterlövész ugrik elő a script hatására egy háztetőn, azonnal a fejünket becélozva, ott felemlegettem bizonyos édesanyákat is... Akik kedvenc szórakozása, hogy Veterán szinten aláztatják magukat, azoknak ez elég rossz hír, az viszont kellemes dolog, hogy gránátokkal sokkal spórolósabban bánnak ellenfeleink, mint eddig.

MÁSVÉLEMÉNY

WILSON A GÉPÁGYÚ MÖGÖTT

A MW maga volt a zsenialitás, a második rész pedig... nem történelmi. Ami persze nem jelenti azt, hogy a MW2 ne lenne pazar, mert az, a rövid és hihetetlenül intenzív Spec Ops missziók teljesen új oldaláról mutatják be a szériát. Remélhetőleg legalább háromszor ennyi jön még belőle, mert egyelőre kevés – az IW nem írt történelmet, de 2009-et ismét megnyerték, ha nem is kiütéssel, de egy erős pofonnal.

AZ IGAZI AJÁNDÉK

A Modern Warfare 2 legnagyobb újítása mellett nem mehetünk el szó nélkül: ez a Spec Ops nevet viseli. Már írtunk róla többször is: apró, rövid minipályákról van szó, melyeket magányosan vagy egy társunkkal együtt próbálhatunk túlélni. Ez a ma divatos „hullámokban támadnak az ellenfelek" extra játékmód új variációja, és bátran mondhatom, hogy az eddigi legjobban sikerült.

A Spec Ops pályák öt csoportra vannak osztva, és a teljesítésükért kapott csillagokért (legfeljebb hármat szerezhetünk mindenhol) nyithatjuk meg az újabb és újabb, brutálisabbnál brutálisabb kupacokat. Eleinte azt hittem, hogy minden ilyen pálya csak a gyakásról fog szólni, és persze vannak ilyenek is (az „ölj meg X ellenfelet" stílusúak mellett a „juss el oda" jellegűek is lényegében erről szólnak), de az igazán extrák miatt töltöttünk el órákat már most is, osztott képernyőn ezzel a móddal – pedig az online lesz az igazi öröm, már csak a toplisták miatt is.

Több olyan küldetés is van, ahol az egyik játékos a földön halad, a másik pedig az égből fedezi. Ez utóbbi jelenthet forgótáras gépágyúval ellátott helikoptert is, de az első Modern Warfare AC-130 gépe is bevethető az egyik küldetésben. E helyszínek félelmetesen jók, mi lent küszködünk pár katonával, a haver meg kétségbeesett kiáltozásunk hangjára odafordul, és széttépi ellenfeleinket – brutális látvány, felejthetetlen érzés, ahogy mondjuk a fedezékünkhöz közeledő kommandósokat az utolsó pillanatban eléri a gépfegyvertűz.

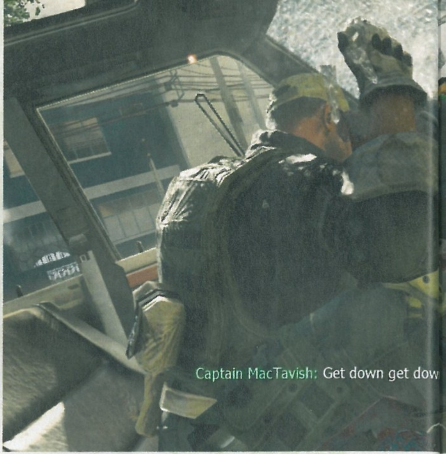
Van versenyzős küldetés (hósiklóval vagy motorcsónakkal), van, ahol a Predator robotrepülőket irányítva, vagy épp mesterlövészkedve kell sikerre jutnunk, és még egy extrém ellenfelet is kapunk a legvégső kihívás-sorozatban, a szuperpáncélozott Juggernautokat. Ráadásul még a tisztán mészárlós küldetések is változatosak: egyszer a nyomornegyedben kell újratermelődő ellenfeleket lekaszálni, másszor egy, a sztoriban nem is szereplő helyszínen,



MODERN WARFARE 2 SZÁMOKBAN

17 multiplayer pálya kapott helyet a korongon, a MW 16-jával szemben	**27** perk közül választhatunk multiplayerben
18 pályából áll a kampány, beleértve az oktatószintet is	**40** csillag megszerzése után nyílik meg az utolsó kupac Spec Ops pálya
23 Spec Ops pálya vár ránk, egyenként három megszerezhető csillaggal	**42** fegyver kapott helyet a játékban, rengeteg kiegészítővel
25 killstreak után idézhető meg a mindenkit megölő atombomba	**153** emblémát és 570 leírást keverve alkothatjuk meg „névjegyünket"









■ **A multiplayer módokban még egy újítás van: ez a deathstreak intézménye. Amíg a killstreak azért ad bónuszt, hogy sorozatban ölünk, a deathstreak épp ellenkezőleg: a kezdőket segíti, hisz akkor ad „ajándékot", ha többször egymás után egyetlen nyamvadt ölés nélkül hullunk el. Az elsővel például megkapjuk a minket kinyíró ember felszerelését.**

egy összeomló hídon kell a rohamozó kommandósokat és az őket támogató helikoptert leszedni. Lesz lopakodás az orosz kutyás járőrök között, és extrém „tájékozódási verseny" egy eszelős hóviharban, valamint bomba-hatástalanítás és házostrom.

Gyakorlatilag ez a játékmód koncentrált, szuperintenzív dózisban adja mindazt, ami mindig is a Call of Dutyk legjobb pillanatait jelentette: az eszelős tűzharcokat, illetve a különleges pályaelemeket. A legtöbbször egy-két perces menetek elég rövidek ahhoz, hogy ne legyen idegesítő újrakezdeni őket kudarc esetén, és a legtöbb elég addiktív ahhoz, hogy bármikor megpróbáljuk megdönteni saját eredményünket, mérjék azt időben vagy leölt ellenfelekben.

MILLIÓK TEMETŐJE

A Modern Warfare 2 harmadik pillére természetesen a multiplayer, az online csataterek világa. Aki rákattant az első rész ezen porciójára, az valószínűleg – hozzánk hasonlóan – naponta követte az egyre nagyobb számban csepegtetett információkat. Számukra sok újat nem tudok mondani, természetesen azt kivéve, hogy a dolog most is olyan gyors, pörgős és kegyetlen, mint az első részben.

Persze aki kimaradt a Modern Warfare örömeiből, esetleg direkt elzárta magát az újításokat illető információktól, az most kíváncsi lehet, így következzenek a Modern Warfare 2 multit ért átalakításai. Első pillantásra nem sok minden változott: az Infinity Ward szerverein keresztül zajlanak az ütközetek (most már PC-n is, így a másolt példánnyal, vagy csalási szándékkal rendelkezők bizony koppanni fognak), konzolon és PC-n egyaránt 18 a játékosok maximális száma. Bár rengeteg játékmód kipróbálható, újdonságot csak egyet tudtunk felfedezni köztük ez a robbantós Demolition; de továbbra is a TDM a legjobb.

> **MÁSVÉLEMÉNY**
>
> SASA ÉS A RÖVIDSÉG
>
> Nagy gondban vagyok a MW2 értékelésével. Az első végigjátszás után ugyanis nem kapott el a hév, nem tűnt letehetetlennek, felülmúlhatatlannak. Másnap újrakezdve azonban változott a kép: jobban hatottak rám a pályák, a profi design, és egyre kevésbé zavart az itt-ott 3-4 évvel ezelőtti képi világ, a scriptek és a játék rövidsége. A multi zseniális, a Spec Ops mód egyszerű, de mégis hatalmas élmény!

A jó teljesítménnyel pontokat kapunk, ezek gyűjtésével fejlődünk, így nyílnak meg az összetettebb játékmódok, az erősebb fegyverek és az egyéb lehetőségek (egyedi emblémák készítése, ami felvillan a megölt ellenfelek arcába; saját felszerelési összeállítások készítése és elmentése; a karakter külsőségeinek szerkesztése). Ha egy fegyverrel jól bánunk, egyre újabb kiegészítőket nyithatunk meg hozzájuk – a szokásos távcsövek, gránátvetők és hasonlók mellett az új kedvencünk a szívdobogást mutató kütyü (az Alien-filmek mozgásérzékelőjére hasonlít, de az aljas módon mozdulatlanul rejtőző mesterlövészeket is mutatja…).

A fegyverekhez kötődő kihívások (X ölés, Y fejlövés) mellett tonnányi más miniküldetésünk is lesz az egyes játékmódokban aratott győzelmektől az igazán cifrákig (ölj meg minden ellenfelet legalább kétszer egy körben; vadássz le 50 embert Predator robotrepülőkről indított rakétákkal). Ezek a játékra való totális rászokás és az újabb és újabb feladatok nyújtása mellett további tapasztalati pontokkal ruháznak fel, így ha gyorsabban akarsz a ranglétrán lépkedni, érdemes rámenni ezekre. Igaz, a fejlődés, legalábbis a kapott pontszámokat tekintve fürgébb, mint a MW1-ben (vagy akár a World at Warban), sokkal több dolog ér bónuszpontokat, a kedvencünk, ami mindig vad káromkodást szült az ellenfél részéről az, amikor épp egy újabb killstreak elérése előtt sikerül lelőni valakit. És mivel ezúttal sokkal több killstreak bónusz vár ránk, sűrűn volt részünk ebben az örömben!







■ Az egyik legdurvább feladat: előbb megtisztítani a házat, majd kitartani, amíg fel nem töltjük az összes file-t – eközben csekély négy irányból ömlenek az ellenfelek...

De mi is az a killstreak? Ha több ellenfelet vadászol le elhalálozás nélkül, különféle high-tech extrákkal jutalmaz a program. Felküldhetsz egy – ezúttal már lelőhető – kémrepülőt az égbe, vagy épp az ellenfél gépét lőheted le. Lerakhatsz önműködő gépágyút, „megidézhetsz" egy helikoptert, kérhetsz rakétát egy Predator robotrepülőtől, rendelhetsz random tartalmú, ejtőernyővel ledobott ládát (igaz, ezt az ellenfél is felveheti), adhatsz parancsot egy tüzérségi ütegnek, és igen, rendelhetsz AC-130-as gépet. Ezúttal a killstreak bónuszok is megnyithatóak és személyre szabhatóak lesznek – ha például három és öt megölt személy után nem kérsz „ajándékot", mert nagyon bízol magadban, egészen durva későbbi extrák kapcsolhatók be. Ha viszont már két ölés csak ritkán jön össze, menj rá a korábbiakra – és kapcsold be azt az új perket, ami eggyel csökkenti a killstreak bónuszok aktiválásához szükséges ölések számát.

A multi továbbra is olyan addiktív, mint az első MW-ben, csak minden téren több lehetőséget kínál fel!

Megint egy idegen szó: perk. Összesen 27, mindenféle extra bónuszokat adó perk kapott helyet a játékban, három csoportra osztva, és minden csoportból egyszerre egy lehet aktív (természetesen több kiosztást is elmenthetsz, így mondjuk a nagy, nyílt pályákon teljesen más taktikát tudsz alkalmazni, mint a klausztrofób, labirintusszerű bázisokon). Ezek szintlépésekkel nyithatók meg, és ami újdonság, megfelelően eredményes vagy kitartó használattal ezek is fejleszthetők: minden perknek létezik egy Pro verziója, amely valami még durvább bónuszt ad. A gyorsabb sprintelést adó Marathon például Pro szinten harmadára csökkenti az akadályokon való átjutás idejét, a Stopping Power (nagyobb sebzés) pedig felfejlesztve járművek ellen ad hatalmas sebzésbónuszt. Vezethető járművek ugyan nincsenek multiban, de a killstreak bónuszokkal megidézett robotrepülők, vadászgépek, helikopterek és egyéb égi csodák kezelése még fontosabb, mint az első részben.

Természetesen minden eddiginél több fegyver, kiegészítő és egyéb kütyü nyitható meg, használhatóak a mindenre ráragadó Semtex gránátok, a multiban Uzival is kombózható rohampajzsok, egészen durva rakétavetők és mesterlövész-puskák, sorozatlövő shotgunok; egyszóval a military-rajongók bizony odáig lesznek érte.

■ Ezúttal nem mi fogjuk cipelni a megsérült kollégát – bár ettől még nem lesz könnyebb a dolgunk...

HÁROM AZ EGYBEN

A Modern Warfare 2 az év legnagyobb, megkerülhetetlen játéka lett már megjelenés előtt, és azt kell mondanunk, hogy nem sokan fognak csalódni benne. Három fő játékmódjának mindegyike hosszú-hosszú órákra lefoglalhatja a kevéssé realisztikus, de annál pörgősebb, intenzívebb tűzharcra vágyókat. Igaz, a kampány talán alulmarad az első rész hangulatával és emlékezetes pályáival szemben (igaz, ezt azért kevesen tudták megütni azóta is), de a Spec Ops hatalmas élmény, a multiplayer pedig... hát, az első Modern Warfare a mai napig a legjátszottabb online játékok között van, a második rész pedig – bár sokat nem változott –sokkal addiktívabb lett, úgyhogy itt sincs helye panasznak.

Lehetne szidni a menük fapadosságát, a kézikönyv borzasztó igénytelenségét meg pár másik bumfordi dolgot, de természetesen az igényesség sokkal inkább jellemző a játékra. Csak egy példa: a készítők listája mellett a játék az egyes pályákat, mint múzeumban kiállított tárgyakat prezentálja – és ezt később mi is meglátogathatjuk. Sok értelme nincs, csak lődözhetünk ellenállást nem tanúsító karakterekre, de legalább van valami nem várt extra.

A Modern Warfare 2 csaknem minden tekintetben fel tudott nőni az elvárásokhoz, és aki tudja, hogy ezek milyen monumentálisak is voltak világszerte, az tudja, hogy ennél nagyobb dicsérettel nem is ruházhattuk volna fel. Ugyan a veterán fokozatot ezúttal nem biztos, hogy bevállaljuk, de a Spec Ops és a multi miatt ezzel is évekig fogunk játszani. Vagy legalábbis addig, amíg a következő rész meg nem jelenik... ■



576 értékelés

720p, dd 5.1

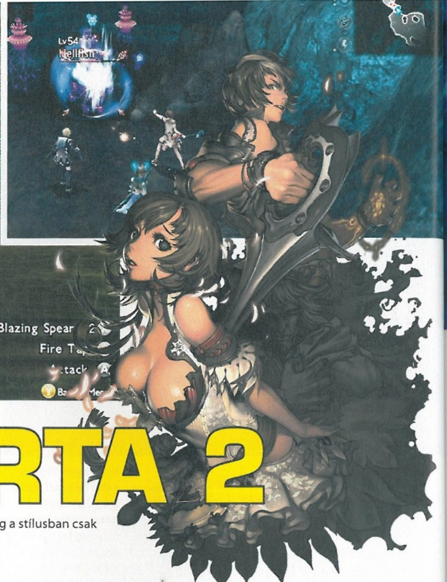
	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Némely tekintetben nem ér fel elődjéhez, de általánosságban sokkal többet tud – a Spec Ops pedig hatalmas durranás lett, még nagyobb, mint vártuk!

grath **9.3**





MAGNACARTA 2

ALAPOZÓ Korea ismét japán szerepjátékot csinál: újabb X360 exkluzív JRPG, mindennel, amit eddig a stílusban csak láttunk. Amnézia, kislányok, (nagy mellek), világmegmentés.

adatlap

kiadó **atari**
fejlesztő **softmax**
platform **x360**
megjelenés **okt. 16.**
multiplayer **nincs**

Békafejű emberek, igen mélyen dekoltált hölgyek, világmegváltó történet, amnéziások és vinnyogó tinihősök és persze minden kelléktár, ami egy japán szerepjátékhoz kell... Koreából. A Softmax erősen nem sikeres Magna Carta sorozata több mindent – a névbe dugott szóközt, az eredeti platformot – hátrahagyva vált generációt erős késéssel egy olyan stílusban, ahol sok kihívó nem akad, ahol már kevéssel is sokra lehet jutni pont akkor, mikor még van idő a tizenharmadszorra támadó fantázia érkezte előtt. Magnacarta 2, a jog alapokirata szintet lép és megküzd a kihívásokkal.

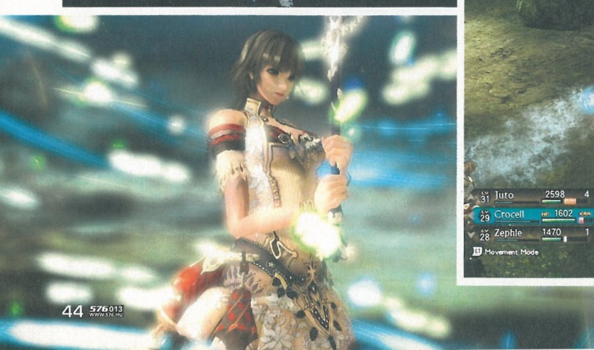
Nem egy rossz játék, feltéve, ha el tudod viselni az RPG stílus eddigi húsz évének minden kliséjét...

FUSS, FUSS ÉS FELEJTS

Lanzheim kontinensére rájár a rúd: nem elég, hogy egy hatalmas küzdelem porig rombolta (amiből aztán több mint ezer évig tartott talpra állni), de időközben még egy kibontakozó polgárháború, egy véres puccs és persze az apokalipszis is fenyegeti. Halmozott büntetés, királyi vérrel – az uralkodót orvul meggyilkoló Schuenzeit miniszterelnök politikai ellenfeleit és persze a trón jogos utódait módszeresen lemészárolva ragadja magához a hatalmat, egy apró hibát vétve: az egykori uralkodó csöpp leánya életben marad és elmenekül, ellenálló mozgalmat szervezve próbálva visszaszerezni a hatalmat. Persze nem egyedül, hiszen a jRPG sablonok beintenek: feltűnik egy amnéziában szenvedő, mentorát már az első egy órában elvesztő és így bosszút forraló főhős, annak a mindent letaroló, de természetesen szunnyadó és önkéntelenül elszabaduló speciális képessége, na meg persze egy tonnányi egyéb karakter és fordulat.

Amik persze különösebb nehézség nélkül találhatóak ki jó előre. A Magnacarta 2 vékony kartondobozból felhúzott karaktereket pakol egy amúgy érdekesnek hangzó világba beszáradt sulifix-szel és éppen hogy ragadó celluxszal: megelevenedik a jRPG stílus összes kliséje, felmondásra kerül a Sablonok Nagy Enciklopédiájának minden szava, sora és oldala. A koreai designból eredő békafejű, a pubertással élet-halál harcot vívó szereplők – jelen. Bekötött szemű, mindig misztikus mondatokban beszélő ellenfél – jelen. „Te vagy a világ utolsó reménye, gyere velünk egy olyan kalandba, ahol minden másodpercben meghalhatsz és ha ez bekövetkezik, akkor buktuk az egészet mert te vagy az egyetlen, a kiválasztott, a mindenható"-szövegek? Igen, ott kalimpál az első sorban.





■ **A valós idejű harcrendszer – pár óra és megszerzett képesség után – kínál annyi taktikai lehetőséget, mint akármelyik körökre osztott társa**





■ **Az ellenfél-design nem valami ütős, nincsenek megjegyezhető szörnyetegek, de a millió effektnek köszönhetően a csaták általában elég látványosak lettek**





MMOJRPG?

Korea erősen online-kompatibilis nemzet, ezért meglepőnek nevezni az MMO stílusból való ihletést balgaság lenne. Főleg, mert a Magnacarta 2 kifejezetten ügyesen keveri a régit az újjal. Az itteni harcokat mindenki kénytelen lesz valós időben megvívni, a kardcsapkodás csak és kizárólag a menükben való turkálás (tárgyhasználat, vezetőváltás, a mesterséges intelligencia agressziójának állítása) során áll le, amúgy minden folyamatosan zajlik. A rendszer kezdetben pofonegyszerű, az egyszerű csapkodások és a speciális képességek bevetése egyetlen gombnál aktiválódik. A csavar: ütni csak bizonyos ideig lehet, fél tucat suhintás után aktiválódik a túlmelegedés intézménye – az éppen irányított szereplő megmerevedik, nem csak támadni, de mozogni sem tud hosszú, hosszú másodpercekig, mindenfajta védelmet elvesztve ezáltal. Ez pedig kezdetben frusztráló, hiszen mi értelme van akkor a küzdelemnek?

Elég sok, legalábbis később, az újabb szereplőkkel bővülő parti esetében a túlmelegedés ügyesen kikerülhető a kombinációkkal. Kombókat összehozni egyáltalán nem nehéz, sikereseket viszont az: az overheat státusz előtti karakterváltás ütemezése és az új szereplővel való harc időzítése létfontosságú. A rendszert különösebben elmagyarázni nem lehet, főleg, mert a MagnaCarta 2-nek sem megy: túl gyorsan belebonyolódik abba, amiről tanítani szeretne. Mentsége, hogy menet közben ha nem is könnyű, de legalább elégé egyértelmű a munkamenet.

Ennek viszont ára van: a Final Fantasy XII-ből átemelt karakter-automatizálás nem csak kidolgozatlan és buta, de tökéletesen lerombolja az egyes szereplők eredetiségét és fontosságát, hiszen a csapatban mindenki egyformán fontos és mindenki pontosan ugyanúgy küzd. Harcolni pedig rengeteget kell, az itteni világban nem elég, hogy újratermelődnek az ellenfelek (akiket szerencsére el lehet kerülni, viszlát random harc, hála az égnek!) de a missziókra alapozó mellékküldetések szinte mindegyike valaki(k) lepofozásáról szól. Az alig pár sorral letudott és randomgenerált jellegüket letagadni képtelen küldetések általi szintlépés létfontosságú, a grindelés ha bújtatva is, de ilyen formában jelen van. Egészen 30-40 órán át.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS MEGMONDJA

A Star Ocean 4 jobbegyenese után kis szünetet tartottam a japán szerepjátékok mértéktelen habzsolásában, de a Magnacarta 2 visszacsalt a tányérhoz. Olyan eszelős élményben nem volt részem, de az említett terméknél – netán az Infinite Undiscoverynél – mindenképpen elviselhetőbb hősöket kapunk, ami manapság sajnos már meglehetősen nagy szó. Középszerű, de hát mit tegyünk: nincs más...

Amit csak súlyosbít a ritkán elhelyezett pontokhoz kötött mentési rendszer, az elnyomhatatlan, statikus háttér elé pakolt karaktermodellek által lassan és unalmasan eldalolt dialógusok végeláthatatlan sora, a halál utáni kényszerű újrajátszás monumentális méretű, meglepően sivár és élettelen területeken. Ráadásul sok esetben rendkívül haszontalan és zavaró kamerakezeléssel, a szűk belső terek esetében állandó jelenség a képet eltakaró tereptárgyak feltűnése és mindenfajta tájékozódási pont elvesztése. Pedig a Magnacarta 2 egyáltalán nem ronda: semmiképp sem kiemelkedő, a masszívan online játékoktól kölcsönzött csőszerű, széles de üres pályatervezés miatt néha ugyan kissé sivár, kihalt és sablonos, de a karaktereket leszámítva megkapó, a középkori elemeket a mangákkal vegyítő stílus megállja a helyét. Ahogy az angol hangsáv is, több-kevesebb kivétellel.

NEM ELVESZETT ODÜSSZEIA

A középszerű és sablonos japán szerepjátékok generációjában kiemelkedő teljesítményt nyújtani egyre könnyebb, de a megváltást nem a Magnacarta 2 hozza el. Főleg nem egy olyan platformon, ami nem csak a mennyiség, de több esetben a minőség esetében is képes magasra tenni a mércét. Érdekes állatfaj a „japán szerepjáték Koreából”, de nem eléggé egzotikus ahhoz, hogy a kötelező banándobáláson túl olyan sokat érdemes legyen a ketrec előtt álldogálni: vannak nála érdekesebb bentlakók is. ■

Magna Carta?

Az angol történelmi dokumentumhoz még az első részeknek sem volt köze, a latin szóösszetétel egyszerűen megtetszett a 2001-es szerepjátékon dolgozó Softmax egyik designerének.

A cím maradt a három évvel későbbi PS2-es folytatásra is, de itt legalább megszületett egy angol nyelvű verzió is, Tears of Blood alcímmel, elképesztő mellekkel domborító borítóval. Az új, X360-as rész címét is ez magyarázza: ez a második, angolul is kiadott rész.

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Gyenge fuvallat a középszerűség orkánjával szemben – a Magnacarta 2 nem rossz, de ennél sablonosabb talán már nem is lehetne.

W **6.0**




BRÜTAL
LEGEND









(fent) Egy groupie-val összeállva hajszálpontosan lőhetünk a disznócsont-puskával



ALAPOZÓ Mit tesz az egyszeri rocker, ha átkerül egy, a kedvenc lemezeinek megelevenedett borítóiból összeállt világba? Baltát és gitárt ragad, és nekiáll lezúzni a főgonoszt!

adatlap

kiadó **electronic arts**
fejlesztő **double fine**
platform **ps3, x360**
megjelenés **okt. 16.**
multiplayer **2**

Tim „részt vettem minden idők legjobb kalandjátékainak fejlesztésében" Schafer rajongó őrült - vagy őrült rajongó. És álmodozó: megjárta már a túlvilági népek világát (Grim Fandango), az elmék elborult világait (Psychonauts), most pedig felkerekedik oda, ahol ember még nem járt. Ahol az égből nem isteni kórus, hanem pokoli gitárszólók szólnak. Ahol a felhőket nyaldosó hegycsúcsokból nem láva, hanem megolvadt, izzó fém csordogál. A világba, melynek neve: metál.

POWERSLAVE

Eddie Riggs maga volt a megtestesült roadie. Ha kellett, színpadot tervezett és épített. Ha kellett, akkor darabokból összerakott egy gitárt alig egy éjszaka leforgása alatt. Ha kellett, akkor megmentette a huszonegyedik század SMS- és telefonfüggő, pózerkedő, divatot követő és lágy zenét játszó „metál"-zenekarok tagjait. Bár mindig is arra vágyott, hogy a zene olyan jó legyen, mint a hetvenes években, vagy még régebben, a hetvenes évek elején, mégis mindig tudta, hogy mit kell csinálnia – egészen addig, míg egy koncert alatt meg nem halt. Vagy amíg a testére omló mennyezet, vagyis a hangulatot fokozni hivatott polifoam démon életre nem kelt, és át nem cipelte egy teljesen ismeretlen világba, egyenesen egy oltárra. Démonok, és emberek, elnyomók és ellenállók közé, oda, ahol a metál az úr. Vagy legalábbis valaha az volt. Egészen addig, míg Lord Diviculus át nem vette az uralmat a birodalom felett, míg a szent gitárriffek földjét be nem szennyezte a glamrock mocska, míg a rajongókat még nem elnyomták, hanem kiszolgálták – zenével, lemezekkel és persze egy tonna pólóval, sapkával és bakanccsal. Mert zenekarok logóival borított cuccoknál nincs is vonzóbb dolog a világon!

Kivéve persze a cuki barna hajú leányzókat, a nyelves csók megtanítását, na meg a zene szeretetének elterjesztését. Ezt pedig Eddie is tudja és szorgalmasan teszi is a dolgát a sacc per kábé öt-hat órás történet alatt. Ez a szavatosság nem feltétlenül rövid, a program stílusát tekintve valahol az akciójáték környékén táborozik le, de csak félig – a Brütal Legend egy nagyobb masszába gyúrja mindazt, ami manapság népszerű és piacképes.

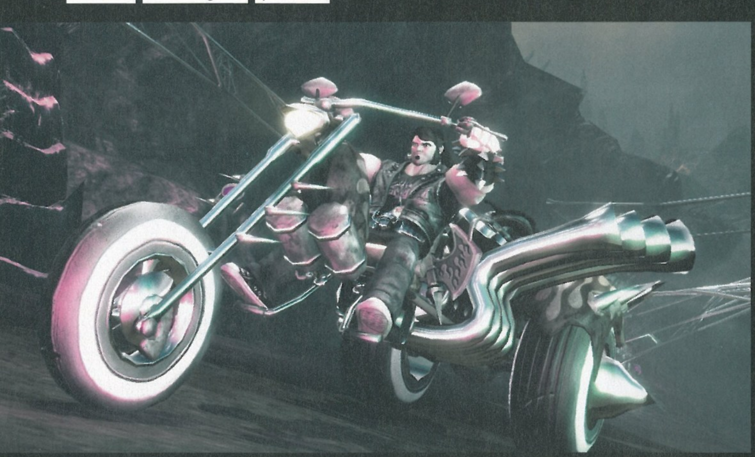
RAIGN IN BLOOD

A Brütal Legend egy hatalmas, masszív és megkapóan változatos világba álmodja Eddie történetét. Egy olyan helyre, ahol a földből több emelet magas fémüllők emelkednek ki, ahol hatalmas többágú keresztek takarják el a horizontot, ahol az ég egy szempillantás alatt hajlik apokaliptikus vörösből hasonlóan barátságos feketébe. Emitt cintányér terem a fákon, amott égig nyúló gitár alakú köszobor mered az égbe, vagy épp végtelenbe vesző kriptasor keretezi a poros, gyertyák által bevilágított utat. A névtelen világ nem egyszerűen ihletet merít a legendás metálzenékhez készült lemezborítókból, hanem lemásolja és újraálmodja azokat – a Black Sabbath és a Motorhead, a Saxon és Dio, az Iron Maiden és a Judas Priest emlékezetes képei kerülnek a szemünk elé, bárhová is nézünk.

Rengeteg poén, hatalmas ütközetek, feledhetetlen zenék és jó sztori – a Brütal Legend mindent tud!

A teljesen nyitott világ (bár néhány zóna a sztori nyomán nyílik meg) ellenére a Brütal Legend által felkínált terep nem egy egységes és gondosan megtervezett, nélkülünk is







Bár az esetek túlnyomó részében az agyonkrómozott kocsinkkal kell száguldani, Eddie néha inkább egy agyonkrómozott chopperre pattan

működőnek tűnő világ. Van ugyan opcionálisan megnyitható előtörténete, nincsenek viszont civil lakosai, nincsenek hatalmas vagy akár kicsi városai, nincs mindennapi élete – sokkal inkább nagyobb, színvilágukban és hangulatokban erősen különböző részek vannak egymáshoz csatolva, és ezeket csak az épp körülöttünk lebzselő trupp, no meg a mellékküldetések kiosztói töltenek meg élettel.

Maga a világ hatalmas, benne cikázni elsősorban nem gyalog, hanem járművel lehet: Eddie a játék elején maga rakja össze a Grim Fandangóból kölcsönzött vagonját, hogy a gázpedálra vagy a nitró gombjára terpeszkedve szelje a roskadozó autópályát vagy a poros utakat. A hotrod minden irányba szórja a lángcsóvát, elboldogul a legtöbb vízszintes felülettel és relatíve gyorsan képes nagyobb távolságokat átszelni. Ráadásul a saját ízlésre is igazítható – új festés aggatható rá, megnövelhető a kipufogók száma, feltuningolható a motor és persze a fegyverek pakolhatók az elejére (no meg a végére, hisz másodlagos eszközök is vannak). A „Deuce” alkalmas nagyobb csoportok látványos elgázolására, versenyzésre vagy a turnébusz kísérgetésére is. Utóbbi általában a nagyobb küldetéseket (értsd: zónákat) köti össze.

HELL BENT FOR LEATHER

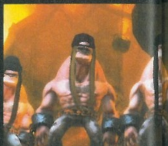
A versengéshez hasonló mellékküldetésekből látszólag rengeteg van, a folyamatosan megnyíló új területek mindegyike két kézzel szórja az elvégezhető feladatokat. A versengés, az ellenfelek megtámadása, egy bombavető segítése élő célkeresztként, egy barlang kitakarítása (a denevér fenyeget meg, hogy leharapja a fejed…) és az ehhez hasonló feladatok viszont egyáltalán nem változatosak: ha egyet láttál az adott típusból, akkor láttad az összeset. E küldetéseknek különösebb tétje nincs is, a jármű- és Eddie fejlesztéséhez szükséges valuta („az istenek tüze”) viszont csak így szerezhető meg.

A gyalogos játékidő zöme a kaszabolásról szól. Eddie két fegyvert cipel magával: a történet elején megszerzett hatalmas csatabárdot és a saját világából áthozott gitárt. Előbbi használata és célja eléggé egyértelmű, az ellenfeleknek ugorva gyorsan levághatóak a végtagok és megoldhatóak a problémák. A gitár a mágia eszköze: ez az elementális támadásokat hozza elő, a kettőt kombinálva pedig remek dolgok csiholhatóak ki a programból – egy méretes villám bárkit lesokkol, a paralízis alatti sebészi pontosságú vágás pedig gyorsan képes akár egy kisebb tömegnyi ellenfelelet is egy másik létsíkra pakolni. A támadások fejleszthetőek, Eddie nem csak új kombókat tanulhat, de új képességekkel is felruházhatja két fegyverét. A csatabárd szórhat energiát vagy szívhat életerőt, a gitár pedig egyrészt egyes támadásait tekintve erősödhet, illetve új szólókat elsajátítva növelhetjük az előadható varázslatok számát. Ezek akár a vadvilág állatait is csatába szólíthatják, erősíthetik embereinket, vagy épp egy hatalmas, lángoló zeppelint zuhantathatnak a csatatérre. A küzdelmek erősen felemásak, erősen hátráltató tényező a missziók hosszúsága (10-20 perc), az ellenfelek relatíve kevés fajtája és az, hogy az akció maga darabos. Nem csak Eddie mozgása, de a dinamika is, a világtérképtől különálló helyszínből vagy kidolgozottabb épületből gyakorlatilag egy darab sincs, a Brütal Legend inkább a már látott vagy meglévő, meglehetősen egyszerű terepeket tölti meg levágásra váró delikvensekkel, nagyritkán bossfightnak álcázott küzdelmet is bedobva. Ezekből amúgy végképp kevés van, ezek helyét a játékban inkább a stratégiai játékokat idéző porciók veszik át.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH, A ROCKER

Mivel a Brütal Legendben van néhány Manowar szám, nálam abszolút etalon szerephez jutott, nem nyugodtam, amíg ki nem maxoltam. Igen, látom minden hibáját, amit Wilson felrótt neki (a legsúlyosabb a sztori ellaposodása, az átvezetők eltűnése a fagyos tájtól kezdve), de ennek ellenére is élveztem legtöbb percét: az őrült karaktereket, a metálvilágot szeretetteljesen fricskázó szövegeit és helyszíneit, az élvezetes RTS-csatákat és persze Jack Black szereplését. Ha valaha is visszatérő vendég voltál metálkoncerteken vagy -klubokban, garantáltan magával fog ragadni az élmény!



SAD WINGS OF DESTINY

A Brütal Legend volt eddig hack'n slash, volt őrült autós móka, a legtöbbször viszont stratégiának képzeli magát. A Double Fine bevallottan először ezt a részt dolgozta ki, a játék eredetileg multiplayer központú akció-RTS hibrid lett volna, a történet pedig egy amolyan nagyon hosszúra nyújtott és megdöbbentően kidolgozott bevezető és oktatómód lett volna. Ez pedig félig-meddig így is lett, elsősorban a kidolgozottsággal kapcsolatos része. Az elvárható alapkellékek mind itt vannak: a nyersanyag-menedzselés, az egységépítés, az elfoglalandó épületek és persze a speciális



Nyerd meg!

Az EA-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy PS3-as verziójú Brütal Legendet.

Kérdésünk: *Hogy hívták a Grim Fandango főhősét?*

A cím: *nyeremenyjatek@576.hu* (A tárgy Brütal legyen) A határidő: *november 30.*











■ A sztori úgy öt-hat órát vesz igénybe, a mellékküldetések ehhez még hozzátesznek párat, de ha igazán belebolondulsz a Brütal Legend világába, még hosszú-hosszú órákat el tudsz tölteni a rejtett cuccok megtalálásával. Először is, van 11 Motor Forge a világban, ezek azok a garázsok, ahol Ozzy, oppardon, Guardian of Metal segítségével feltápolhatjuk kocsinkat és fegyverzetünket. E mellett 13 Artifact of Legend várja, hogy területre ható támadással megnyissuk e világ történelmének meséit. A legdurvább feladat a 120 leláncolt sárkányszobor, melyeket tűzvarázslattal szabadíthatunk fel – és minden tizedik után valami bónuszt kapunk a metál istenétől, Ormagödentől. Nem elég? 24 ugrató, 32, a tájat bemutató távcső és 24 elásott szobor várja megtalálóit – utóbbi ráadásul új zenéket is ad. És persze ott vannak az új szólókat adó monolitok is, szám szerint kilenc...



■ A headbangelés fejleszti a nyakizmokat, de sajnos nem kicsit károsítja az elmét...

támadások, mindezek persze a Brütal Legend világához igazítva. Bázis helyett központi színpad van, búzafarm helyett kegytárgyakat árusító stand termeli a nyersanyagot. A megvalósítás nagyon elegáns, az egyetlen nyersanyag maga a rajongói tábor: a zöldes gejzírből áramló energiára való építkezéssel bővíthető az elkötelezett hívők tábora – értelemszerűen minél több van annál gyorsabban töltődik fel a készlet és annál több egység gyártható. A kínálat fokozatosan, csatáról csatára (a megnyíló fejlesztések által) bővül, kezdetben csak egyszerű talpas katonák (a headbeangelő első sor) gyárthatóak a lövedékeket puffogtató groupie-kkal és a gyógyító motoros bandával. Később már a falak lebontására alkalmas, hátukon hatalmas erősítőket cipelő roadie-k is az ellenfél nyakába akaszthatóak, hatalmas, tüzes Stonehenge-eket emelő tankokkal és hasonló iszonyatosan brütális lényekkel, gépekkel. Persze nem végtelen mennyiségben, a Brütal Legend a legtöbb esetben maximum 40 egységet engedélyez, a nagyobb darabok pedig a műfaj írott szabályainak megfelelően több helyet is elfoglalnak.

A történetet látva nehéz elhinni, de a Brütal Legend eredetileg kizárólag multiplayerre volt tervezve...

Az egységgyártás viszont nem minden, maguktól nem csinálnak semmit seregeink, a parancsosztogatást Eddie végzi, kezdetben kizárólag a földről, démoni szárnyainak megszerzése után pedig már a levegőből is. A parancsok egyszerűek, a „menj ide", „támadj erre", „kövess" és „maradj mellettem" a D-padra kiosztva adogathatóak, minden lehetséges kombinációt lefedve. Egyes probléma: egységet csatába hívni csak akkor lehet, ha a közelben van, vagyis az oda-vissza rohanás/repülés állandó jelenség. Kettes probléma: az ellenfél hasonló méretű és változatosságú sereget küld, így a küzdelem már a legelemibb szinten is maga az átláthatatlan káosz. A limitált színpaletta miatt a saját harcosokat a másiktól megkülönböztetni messzebbről gyakorlatilag lehetetlen, a szintе használhatatlan befogási rendszer pedig egyáltalán nem segít a helyzeten.

Nem úgy, mint a gitár – a sztoriban nagyon nincs szerepe, itt viszont temérdek. A fanok köré csak gitárszólóval emelhető a mörcsandájzt áruló stand, az egységek fix termelési helye szintúgy csak így jelölhető ki és így tovább. Dallamból temérdek van, előhívni őket ritmusjátékokat imitáló rövid gombnyomogatással lehet, hatósugaruk miatt érdemes a lehető legnagyobb tömegben aktiválni őket. A káosz ellenére az összecsapások izgalmasak és látványosak, a repülés és a földi mészárlás közti váltás remekül hozza egy tető alá a passzív kommandírozást és az aktív harcot - érdemes folyamatosan, első kézből aprítani a glameseket és a Cure-rajongókat, mert a saját egységek hajlamosak gyorsan elhullani. Ezen mondjuk remekül segít a harci kedvet növelő szóló, vagy a másik oldal katonáinak arcát szó szerint leolvasztó hangorkán.

MASSING KILLING CAPACITY

A sematikus felépítés itt is visszaköszön, a történetet a játék felétől a végkifejletig előtoló alkalmankénti összecsapások mindegyike adott számú nyersanyagforrás elfoglalásáról, villámgyors seregépítésről és lerohanós rush-taktikáról szó. Különösebben várakozni, sokáig készülődni nem lehet, az opponens hajlamos lúdtaktikával rohamozni a lehető legnagyobb mennyiségben, sokszor sikeresen bepróbálkozva a háttér országnál, vagyis a színpadnál is. Elhalálozni lehet, de az újraéledés egészen az utolsó bázis megléteig biztosított – a negyed óránál sosem hosszabb összecsapások egyáltalán nem olyan nehezek, de a folyamatos ostrom és a durván hatékony védelem miatt általában kimerül a „gyártom a seregem, a halottakat pedig pótolom" taktikában is, ami hosszútávon erősen frusztrálóvá tud válni. Hiába a közepesen nagy fejlesztési lehetőség-tárház, hiába a folyamatosan megnyíló egységek – legalapvetőbb és leggyorsabban legyárt-







A Motörhead Lemmyje pár évet fiatalodva, de semmit nem szelídülve pattogtatja a húrokat – feltéve, ha szerzünk neki...



Támadnak az emósok, készíts be egy életigenlő számot, és győztünk is...

ható egyszerű katonák okádása sokkal de sokkal kifizetődőbb és hatékonyabb, mint a támadásspecifikus monstrumokra való várakozás. Egy fontos dolog, hogy minden egységgel összeállhatunk, és így saját magunk irányíthatjuk az adott figura támadásait. Az egyszeri gyalogosokkal összeállva pogózó csapatot alkotva rohanhatunk le bárkit, a puskázó groupie-kkal manuálisan célozhatunk, a böszme tank tüzesköves képességét pedig egyenesen csak így idézhetjük elő.

A Brütal Legend nem feledkezik meg arról, honnan indult és korrektül kiszolgálja az online játékostábort, pontosan úgy, ahogy azt tervezte: RTS-el, a fent leírt szabályrendszer mentén, az említett körülményekkel, kis csavarral. Az online csatatéren nem egy, hanem három frakció csap össze: az irányított oldal szabadon választható, így Eddie metálosai mellett a glamesek és a Cure rajongók is terelgethetőek saját egységtípusokkal és fejlődési rendszerrel (ők ugye a sztoriban ellenfelekként működnek). A változás drasztikus, a Brütal Legendet a másik két fél esetében újra kell tanulni – ugyan a támadási formák ugyanazok, de eltart egy darabig, míg sikerül alaposan kiismerni az új kínálatot (különösen az élőhalottas frakciónál, hisz ott az egységeket más egységek szülik a földre, nem a bázison gyártjuk őket). Főleg, mert a netes összecsapások hatványozottan gyorsabbak, akár egy komplett meccs is véget érhet három-négy perc alatt, feltéve, ha sikerül a megfelelő pontot a lehető legrövidebb idő alatt elfoglalni. Ráadásul ilyenkor már az ellenfél is aktív szerepet játszik a földi összecsapásokban, ugyanúgy szórva a gitárszólókat, ahogy azt Eddie-ként tette mindenki a gép ellen. A pályakínálat nem túl széles, ami hosszútávon garantáltan vissza fog ütni a fixen rögzített nyersanyagpontok miatt – a Brütal Legend az ambíciók ellenére határozottan nem a hónapokig is élvezhető kategóriát erősíti. (Még a bejelentett extra pályákkal sem, melyek fizetősek – az első két hetes ingyen PS3-as elérhetőség mellett)

Főleg, mert az élmény a repetitív küldetések és a gyorsan letudható történet miatt egyszeri élmény. Annak viszont stílusos: a metálos világ a karakterek terén is visszaköszön, Ozzy és Lemmy vendégszereplése, a Jack Black fűtötte Eddie tökéletesen illeszkedik az elborult hangvételhez. Ami kellőképp humoros is, az első pár órában a gegeket és a viccesebbnél viccesebb helyzeteket szóró rövid jelenetek tökéletesen visszaadják azt, hogy itt és most egy őrült, sötét és kellőképpen komolytalan sztoriról van szó. Mert ugyan ki venné komolyan azt a méretesebb főellenfelet, akin több smink és hajfixáló van, mint egy divatszalon raktárában. Vagy azt a baráti sereget, ami egykori bányászokból áll, akik a követ headbeangeléssel fejtek ki. Vagy a Mount Rushmore-t mintázó hegyet, amin nem elnökök, hanem híres zenészek fejei adóznak a halhatatlanságnak. A Brütal Legend különösebb erőlködés nélkül lubickol a metál habjaiban, minden idők egyik legerősebb zenei kínálatával (a metál nagyjaitól, 100-as tételben), legstílusosabb világával. Ami az első pár órában remekül is tartja magát: a repetitív küldetésekkel egyidőben zuhan a szójátékok mennyisége és minősége is.

Ami nagy kár: a Brütal Legend 2009 egyik nagy, sokat késő meglepetése lehetett volna, de végül nem lett az. Sok mindent tud, de egyiket sem olyan jól, hogy egy kerek, kapaszkodókat sem nyújtó egészet alkosson. Stratégiázni jó, de hosszútávon előjönnek a hibák. Vezetni jó, de csak addig, míg van értelme. Harcolni jó, de két kombóval bárki legyőzhető. Mellékküldetést csinálni jó, mindegyikből egyet – az üres és kihalt világon való hosszú és eseménymentes száguldás pontosan olyan, mint a Brütal Legend maga. Elpocsékolt zsenialitás, fémhálóból szőtt riffekre. ■

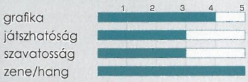
MÁSVÉLEMÉNY

BÖJTÖS BRÜTÁLKODIK

Amennyire nem érdekelt a Brütal Legend az előzetesek után, úgy kattantam rá a játszható demóval. Aki az újító ötleteket keresi, essen neki bátran, hiszen bevált klisékkel támogatva, de a BL mer formabontó lenni, ráadásul teszi ezt olyan hozzávalókkal, mint a kellemes grafika, az eszméletlen soundtrack, vagy a remek humor (bár Jack Black nem a kedvencem). A Brütal Legend maga a kőkemény metál!

576 értékelés

720p, dd 5.1



VÉLEMÉNY

A Brütal Legend igazi stíluskavalkád, amely a metálzene rajongói számára maga lesz a Kánaán, de túl rövid és kidolgozatlan ahhoz, hogy halhatatlanná váljon.

w **7.7**

A dzsungelnyuszik igazi keményvonalas Kiss-hívők









HEROES OVER EUROPE

ALAPOZÓ Második világháború, madártávlatból, az IL-2 Sturmovikkal szemben ezúttal instant fogyasztható állapotban; ennek megfelelően semleges élmény, mint egy zacskós leves.

adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **transmission games**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **szept. 18.**
multiplayer **2-16**

Európa csendes, ujra csendes. A második Nagy Nemzetközi Haragszomrád légiharcainak kvintesszenciáját idén már sikeresen kisajtolták, és bár a világháborús téma kimeríthetetlennek tűnik, minden jel arra utal, hogy ez a termés évente csak egyszer takarítható be kielégítő minőségben. Az IL2-Sturmovik után a Heroes over Europe már csak férges hullott gyümölcs, a műanyag pálinkaérlelő hordó aljára hajigálva, a végeredmény pedig egy tisztességes lerészegedésre sem elegendő.

Mindez nem mondható el az alkotókról, akik valószínűleg egy demizson tömény társaságában láttak hozzá a játék – és a jó hangulat – megalapozásához. A történetvezetés és a technikai szívonal gyönyörűbb párhuzamost húz, mint két, kötelékben repülő Messerschmitt 262-es, de mindez sajnos nem a harmonikus kivitelezésre, hanem az egységesen alacsony színvonalra utal. A történelmi hagyományok felelevenítése alatt a fejlesztők ugyanis nem a háborús enciklopédiák fellapozását értették (egyébként talán feltűnt volna nekik, hogy az akcentusát feltehetőleg disznólábszár-majszolással elősegítő főszereplő, Tom Forester kanadai mivolta nagy kaliberű lyukat üt a történelmi hitelességen), hanem a Permedia 2-es chipsetek előtti leborulást, ami kétségkívül csúcsminőségű videokártyának számított. (Anno 1998.)

Sajnos semmiben nem tudja megközelíteni sem a kategória jelenlegi királyát, az Il-2 Sturmovikot...

A Heroes Over Europe nyomokban sem tartalmazza az IL-2 Sturmovik szimulációs elemeit, és ehhez száz yardot sem kell repülni, elég egy pillantást vetni a meglovagolt vasmadárra. A gép háromdimenziós modelljét ugyanis minden bizonnyal a Balu kapitány-rajzfilmekből emelték át (magas képhűséggel), a környezet felmérése után pedig az utolsó reménysugár is elillan, hogy autentikus légiharcokba bocsátkozhatunk.

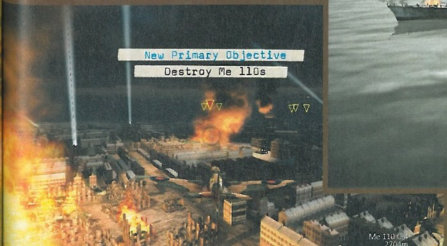
És még mindig nem repültünk túl sokat; egyszerűen a rikítóan élénk, de az elviselhető homályosság alsó határát feszegető textúrák minősége sejteti, hogy a szimuláció mintegy mellékes lesz. Baj? Dehogy, egy kellemesen túlpörgetett, valamelyest korhű Wing Over még mindig születhet belőle.

De nem születik. Amit kapunk, az az „arcade" fogalmának sokadszori félreértése és meggyalázása. Ami alapesetben az élethűség feláldozása a játékélmény oltárán, itt a „történhet a képernyőn bármilyen baromság, a stíluskategória majd felmentést talál" megfelelője. Igen, a sajtóközleményekből már korábban is megtudhattuk, hogy nem élethű repülési élményre, hanem dinamikus(nak mondott) légiharcokra számíthatunk. A dinamikát itt a frontális légi karambolozások esetén finoman megpattanó gép életerejének minimális csökkenése és az ellenfél azonnali megsemmisülése jelenti, ahogy a földbe csapódást is helyes kis pattogásokkal élhetjük túl, és nem szenesedünk el egy tömbháznyi robbanásban. A középszerű dogfighterek közül az Ace Kill jelenléte emeli ki: ha elég ideig tartunk befogva egy ellenfelet, aktiválhatóvá válik egy lassított-zoomolt nézet, amivel direkt találatokat vihetünk be a motorra, a benzintankra – vagy adott esetben a pilótára. Néhány küldetésben jól használható funkció (a tengerre szórt aknákat például remekül hatástalaníthatja), de könnyebb fokozaton egyszerűbb intenzív golyózáporral győzelmet aratni. Ennyi a megkülönböztető jelző – ami olyan, mint egy harminc percig mesélt vicc, aminek a poénján nem tudunk röhögni.



A repkedés közbeni filozofálgatástól az arcodat fogod kaparni





576 értékelés

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Jóval unalmasabb, mint a Blazing Angels, és jóval csúnyább, mint az IL-2 Sturmovik. Woody Allen után szabadon: „Én azoknak az esete vagyok, akiknek mindegy."

tyler **4.0**






RATCHET &
CLANK FUTURE
A CRACK IN TIME









ALAPOZÓ Mint egy tudományos könyv a jövőből: időlassítás, teleportálás, űrutazás, önklónozás, időutazás és életre kelt robotok. Csak épp mindez halálosan vicces…

Az Insomniac fejlesztői nevükhöz hűen valóban nem sokat alhattak az elmúlt évek során. A Sonyhoz kezdettől fogva hűséges csapat mára az egyik legerősebb érv lett a PlayStation 3 mellett. Nem mintha anno kedvenc sárkányunk, Spyro kalandjai elhanyagolhatóak lettek volna még az egyes PlayStationön, világraszóló elismerést igazából csak a folyamatosan fejlődést felmutatni tudó Ratchet and Clank-sorozattal nyertek az amerikai fiúk. Ratchet és örökös bádogdoboz társa az új évezred egyik legszeretetreméltóbb párosát jelentik, és bár elképesztő profizmus volt tetten érhető a fejlesztők két Resistance játékában is, azért látszik, hogy valódi gyermekeik mindig is a vagány kis szőrcsomó, Ratchet és az önfejű robot, Clank maradnak. Az új rész roppant ügyesen keveri és csiszolja tovább a sorozat eddigi legbeváltabb elemeit, így egyértelműen a jelen HD konzolgeneráció legkifinomultabb akció-platform programjaként aposztrofálható.

RÉGI ÚJ FORMULA

Mióta a Naughty Dog otthagyta Jaket és Daxtert holmi Drake nevű szerencsevadászért, azóta a platformjátékok kategóriája kissé hanyatlóban van a Sony gépein. Spyro, Croc, Rayman, Crash – az előző generációk cuki ugrándozói nyomtalanul kikoptak, helyettük olyan alkalmi másodosztályú szuperhősökkel kell beérnünk, akiket szinte kizárólag valamilyen animációs mozifilm premierje kelt életre. Az Insomniac-nál azonban nem feledkeztek el kedvenc lombaxünkről, így a tavalyi, kiegészítő lemeznek, két nagy zabálás közti nassnak tekinthető Quest for Booty után végre ismét egy teljes értékű epizóddal gazdagodunk.

Őszintén szólva a Crack in Time nem sokban tér el a széria PS3-as debütáló címétől, a 2007-es Tools of Destructiontől, és még kevesebb újdonságot találunk benne, ha az eddigi összes Ratchet and Clank-részt figyelembe vesszük Azonban rengeteg apró szegmensből felépülő játékmenetének minden része annyira kiforrott lett és annyira jól passzolnak egymáshoz, hogy még ilyen kevés tényleges újítás ellenére is ez talán a valaha megjelent legélvezetesebb kaland. Nagybetűs humor, üdítő ugrándozás, parádés lövöldözés földön és űrben, robotok és csatahajók ellen és néhány kreatív fejtörő: mindez finoman összemixelve és a Pixar-filmeket megszégyenítő külsőségekkel felruházva 2009 egyik legjobb, legvidámabb játékát eredményezik.

adatlap

kiadó **sony**
fejlesztő **insomniac**
platform **ps3**
megjelenés **okt. 26.**
multiplayer **nincs**

ELLENÁLLHATATLANOK

A nagy páros ezúttal egymástól távol vág neki kalandjainak, hogy aztán a játék legvégén természetesen ismét egyesített erővel mentsék meg a… De ne szaladjunk ennyire előre. Aktuális főgenyánk a Ratchet 3-ban már alaposan megismert Dr. Nefarious lesz.







A főellenség kinézete még nem kelt sok kacagást, de szövegei már annál inkább. Ráadásul amikor Lawrence, a komornyik is bekapcsolódik, végképp messzire hagyunk minden komolyságot...



Az átvezető videók írói, illetve a világo(ka)t benépesítő lények tervezői minden eddiginél több „vicces gombát" ehettek alkotás közben...

Robotneje (acél)szívből gyűlöl mindent, ami élő és organikus – bár pályafutását maga is gyarló emberi lényként kezdte. Nefarious az univerzum – plusz-mínusz tíz méter – PONTOS közepén felállított, az idő folyását meghatározó szerkezetre szeretné rátenni vaskarmait, hogy azt időgépként felhasználva a saját kényére-kedvére formálhassa a galaxist. Az álnok, folyton üvöltöző nagyúr egyébként mikor épp nem a világ meghódítására tör, oszlopos tagja és alapítója hajója színjátszó körének (űroperákat adnak elő), szereti videojátékokban kiélni magát, és még WC-re is hűséges, mindig halál nyugodt komornyikjával menne – ha lenne még anyagcseréje.

A kétszínű robot azonban nem bír együttműködni hosszabb távon senkivel, így mielőtt terve még megvalósulhatna, önkényesen felbontja szövetségét a zonik népével, XJ-0461 pedig – ismertebb nevén: Clank – a segítségükre siet. A kis bádogdoboz képességei – bár nem vetekedhet Ratchet arzenáljával – üde színfolt jelentenek a sok lövöldözés közepette. Clank ugrása után háromszor is tovább tudja tornázni magát a levegőben, propellerezni is képes, így távolabbi platformelemekre is könnyedén átnavigálja magát. Bár életereje nagyon alacsony, és csak közelharcban jártas valamennyire, vissza tudja ütni a lövedékeket feladóikhoz, rövid időre egy kis területen belassíthatja az időt, és ami igazi újdonság: képes több idősíkon reprodukálni magát. Ez a lehetőség a többi pályarésztől teljesen különállóan jelentkezik, és ezek jelentik a játék valóban gondolkodtató részeit. A szisztéma lényege, hogy egyszerre akár négy Clank is tevékenykedhet egyszerre. Maximum egyperces felvételeket kameraszerűen előre fel kell vennünk, a különböző idősíkok Clankjait pedig úgy kell külön-külön navigálnunk, hogy végül az egyik eljusson a kijárathoz. A szisztéma bonyolultabb, mint amilyennek először tűnik, mert a későbbi pályákon az egyes idősíkokat többszörösen újra kell vennünk, hogy pontos időzítéssel végül elhagyhassuk az adott szakaszt. A bemelegítő, két-három „felvételes" rejtvények még nem kívánnak túl sok gógyit, de a játék utolsó pár feladványán már azért eltöprenghetünk egy-két percig: bár igazi kihívást jelentő agyalós rész egyáltalán nincs, pedig ezek elvileg opcionálisak, tehát átugorhatóak, ha valaki nagyon nem boldogul egyikkel. Clank ezenfelül időnként kalandozást tesz egy-egy számítógépes program szürke bitjei között is, néha pedig „idő-anomáliákat" írt egy egyszerű shoot'em up minijáték keretében.

Vicces, gyönyörű és változatos; ha csak egy kicsit nehezebb lenne, még jobban örülnénk neki...

RATCHET, A PUSZTÍTÓ

Az igazi főszereplő azonban egyértelműen a sárga szőrmók– a bádogdoboz már úgyis kapott egy külön játékot PS2-n és PSP-n. A kezdeti fele-fele arányt gyorsan elsöpri a Ratchetes pályák özönje, és jó, ha minden ötödik felvonásban kapjuk kezünk közé az apró robotot. Kedvenc Lombaxunk legalább olyan fürge, mint társa, csak mellette még számtalan kézi ágyút, járművet és egyéb eszközt tud kezelni. Ratchetnél, ahogy az eddigi részek többségében is, az igazi hangsúly a küzdelmeken van. Bár kezdetben közelharci csavarkulcsunkkal is tökéletesen elboldogulunk, hamar színre lépnek a durvább robotszökevények, ráadásul egyre nagyobb és sűrűbb csordákban. Szokásos alap lézerpisztolyunk mellett számos roppant ötletes fegyverre tehetünk szert a küldetések során, melyek ráadásul rengeteg féle képen és módon tovább fejleszthetők, variálhatóak. Bombánkat például kalibrálhatjuk úgy, hogy késleltetve, pár másodperccel később, vagy mondjuk érintésre robbanjanak, de ugyanígy a dobás helyét, ívét is befolyásolhatjuk, nem is beszélve, a robbanás irányáról. Hasonló sokszínűségről tanúskodik csaknem valamennyi eszement fegyverünk. Ezúttal van mesterlövész puskánk is, de a szokásos diszkó gömb is rendelkezésünkre áll, melyet aktiválva közelében a legzordabb ellenfelünk is táncra perdül jó pár másodpercre. Vannak itt még Tesla-féle elektromos rudak, melyeket elszórva a földön nagyfeszültségű elektromos áramot generálhatunk közöttük. Aztán van itt ordas nagy böfögéssel operáló organikus, kézre csatolható élő biofegyver, fagyasztó, légyszóró, valamint a tudósok legújabb fejlesztése, Fred. Fred imád tengerparton sétálni, komolyzenét hallgatni, külsejét tekintve pedig egy irtózatosan nagy, enyves csáp, aki a felhőkből lenyúlva minden ellenfelét pozdorjává zúzza…

FEGYVEREK

A játék egyik legmókásabb új fegyvere a CryoMine kesztyű, amely hőkövetős, és egyben fagyasztó aknákat lődöz magából. Ezzel egyrészt kivonhatunk veszélyesebb alakokat egy időre a forgalomból, de ha fagyasztás után fegyvert váltunk, szét is törhetjük a jégszobrokat.

CRYOMINE GLOVE



DYNAMO OF DOOM

A neve jobb, mint amilyen erős a valóságban: a kiszórt elektromosság-golyóbisokat ugyan lehet a mozgásérzékelős kontroller mozgatásával irányítani, de így sem fogunk sokat ölni vele...



Mi az, ami temérdek rakétájának kilövésekor Csajkovszkij-nyitányt játszik? Természetesen a Ryno-ágyúk új képviselője!

RYNO V

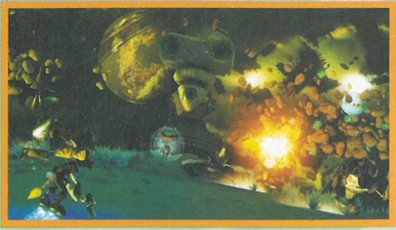




A név beszédes: ezzel a fegyverrel majommá változtathatjuk ellenfeleinket. A robotokból ráadásul cimbalmozó főemlős lesz – külön élmény őket megtáncoltatni a Groovitronnal.

CHIMP-O-MATIC







A tizenegynéhány eszközünk mindegyike igen sokrétűen variálható, ez külön menüt is kapott a játékban. A modifikációkat a pályákon elszórva találjuk meg, és bármikor variálhatjuk őket. A felsoroltaktól teljesen függetlenül minden eszközünk folyamatosan fejlődik, amennyiben ellenfelek pusztulását okozzuk velük. Növekszik a hatótávolságuk, a sebzésük, de még a betárazható lőszermennyiség is – ötös szinten pedig egy extra funkcióval gazdagodnak. (Plusz egy Omega-verziót is szerehetünk mindből.)

Valamennyi fegyverünkbe kimaxolás után is viszonylag kevés lőszer fér, így rá leszünk kényszerítve, hogy ügyesen kombináljuk őket és mindent bevessünk, ami csak arzenálunkban fellelhető. A küzdelem mindent egybevetve parádésan sokszínű és izgalmas, ráadásul rengeteg taktikát vethetünk be és alkalmazhatunk. Gyakorlott akcióhuszároknak mondjuk valószínűleg még a nehéz mód is túl könnyű lesz, de a színpompás, mindig másként alakuló csaták abszolút katartikus élményt nyújtanak.

Ratchetnél a játékmenet kétharmadát a csatározások teszik ki, és gyakran űrhajónkba pattanva, a gyönyörű bolygók közt repkedve is irthatjuk Nefarious gárdáját. A galaxis kidolgozása eszméletlenül szépre sikerült, mindenfele hatalmas homok-, jég-, illetve lávabolygók, cikázó aszteroidák és millióni kisbolygó színesíti a Mass Effectet megszégyenítő égi parádét. A legdöbbenetesebb az, hogy a kisbolygókra való leszálláskor, az opcionális küldetéseknél mindenféle töltés és átmenet nélkül, az adott helyszínre kissé rákőzelítve kezdhetjük meg missziónkat, úgy, hogy közben látjuk az űr millió látványosságát is. Az opcionális küldetések jutalmaként jórészt fegyvereinket fejlesztgethetjük még tovább, néhány esetben azonban zoni-robotokat is begyűjthetünk: a fő történetvonal egyes állomásai csak bizonyos zonimennyiséggel érhető el. A mellékküldetések szintén igen sokszínűnek mondhatók, fogunk hajókat vontatni, aszteroidából mintát venni, rengeteg platform között ugrabugrálni – egyedül a „verj szét minden a helyszínen fellelhető robotot" sémájúak válnak hamar unalmassá.

Itt a vége mindennek?

A fejlesztők megerősítették, hogy a Crack in Time egy időre a kis lombax kalandjainak a végét jelenti. Bár nincs mélyebben, komolyabban lezárva a sztori, mint bármelyik korábbi részé, tulajdonképpen nem maradt sok kihívás a két hős előtt.

Persze ez nem jelenti azt, hogy sosem fogjuk újra a képernyőkön látni a vidám duót, de az majdhogynem biztos, hogy az Insomniac pár évig kimarad a buliból. A Ratchet and Clank nevet viszont a Sony tulajdonolja, így ha ők úgy látják jónak, megbízhatnak bárkit egy új rész elkészítésével, akár PSP-re, akár PS3-ra.

Az űrhajó csata a gyönyörű környezet ellenére egyfajta egyszerű kétdimenziós shoot'em upnak tekinthető. Nagyot dob rajta, hogy hajónk, fegyvereink itt is folyamatosan fejlődnek, amire komoly szükségünk is lesz: egy-egy csata igen izzasztóvá válhat. A játék folyamatosan dobálja az újdonságokat és helyszíneket, a végén pedig két nagy csavart is tartogat, így végig izgalmas marad.

A grafikáról elejtett megjegyzéseim talán már elárulták, hogy a Crack in Time minden egyes pixele gyönyörűen, művészien megalkotott, tényleg, mintha csak egy Pixar-filmet látnánk. A helyszínek is döbbenetesen változatosak: vagy kilenc-tíz teljesen eltérő bolygón, űrhajón fordulhatunk meg. A szinkron, a zenék szintén a legfelsőbb hollywoodi színvonalat képviselik.

MÁSVÉLEMÉNY

SASA IS UGRÁL

Mindig is szerettem a Ratchet-sorozatot, de a PS3-as epizódok valahogy nem jöttek be. Egészen mostanáig: az új epizód ugyanis amellett, hogy a szokásokhoz híven igen vicces és minden pillanatában szórakoztató, minden eddiginél változatosabb is. A tömérdektelen fegyver, a megannyi világ, a Clanknek köszönhető logikai feladványok olyan elegyet alkotnak, amire minden fejlesztő büszke lehetne!

HALLELUJA!

Az új Ratchet and Clank egy vérprofin összerakott remekmű rengeteg játékelemmel, igényes humorral és pazar audiovizualitással. Egy valódi, interaktív mese, melynek azonban fájóan gyorsan véget ér. No nem mintha a kényelmes tempóban tizennégy órát kitevő játékidő rövidnek számítana – összehasonlításként, az Uncharted 2-höz tizenkét óra kellett – csak egyszerűen annyira fantasztikusan lett kidolgozva az egész világ, a játékmenet minden egyes része, hogy fájó, amikor véget érnek kalandjaink. Bár van egy arénahajó és számtalan apró küldetést teljesíthetünk még, az igazi, magától értetődő ziccer egy többjátékos mód beiktatása jelentette volna. A millióni fegyver szinte ordít a multiplayerért, de semmit nem kapunk – pedig a nem épp erre kitenyésztett PS2-n is volt egy ilyen epizód. Ennek ellenére a Crack in Time a 2009-es év egyik legvidámabb „meséje", és nem mellékesen újabb kőkemény érv a PS3 mellett. ■



576 értékelés

1080p, dd 5.1

grafika

játszhatóság

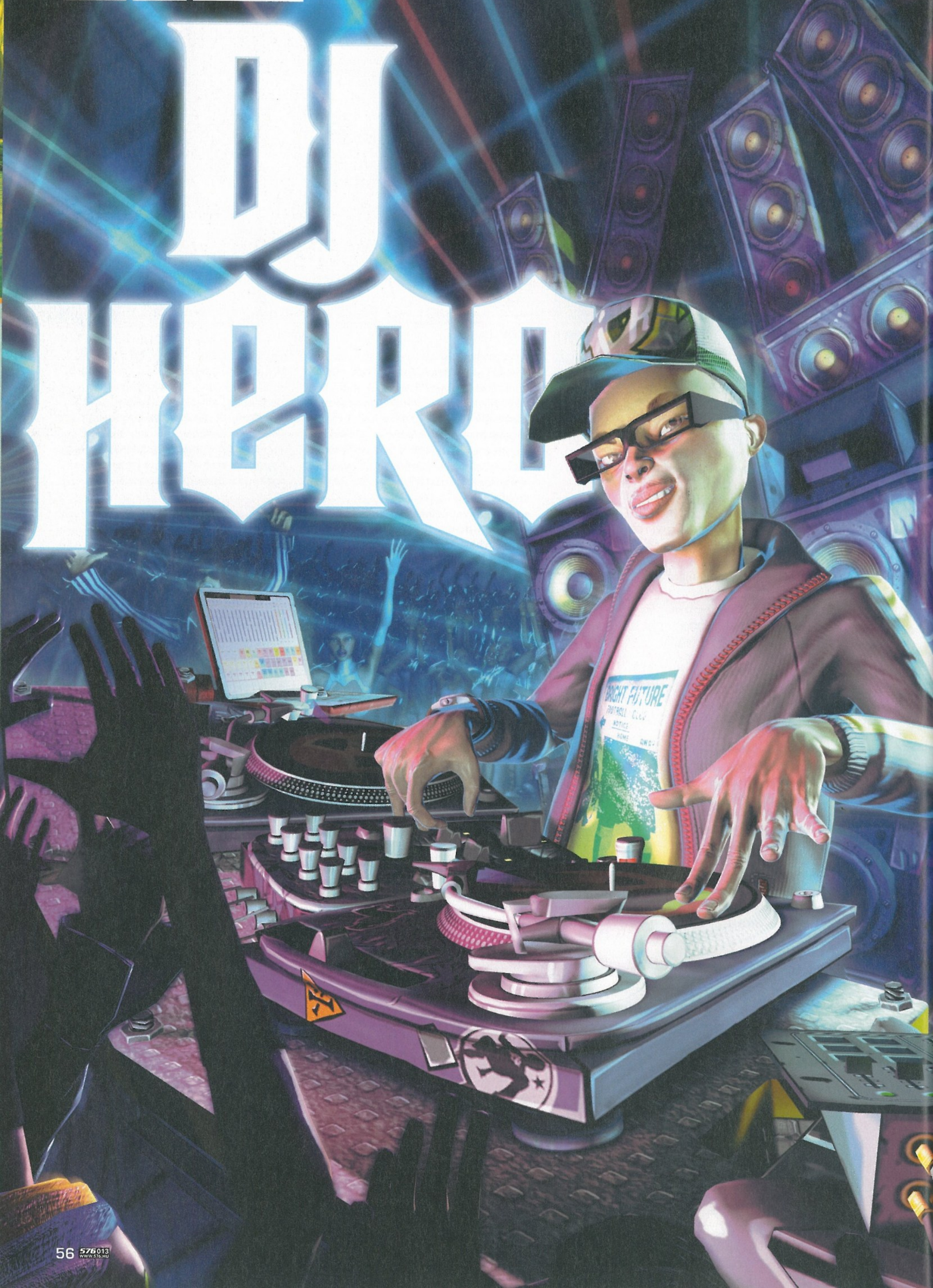
szavatosság

zene/hang

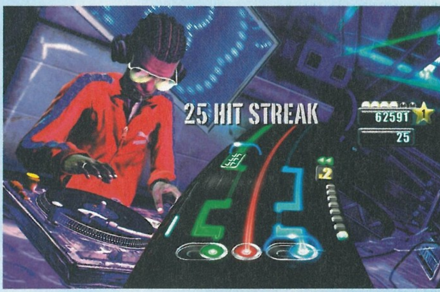
VÉLEMÉNY

Tömény gyönyör, ám a korábbi epizódokhoz képest fájóan gyorsan véget ér. Egy multit már nagyon ideje lenne összerakni hozzá, ám az egyjátékos módot tekintve sok tekintetben etalon.

greg5 **8.9**


DJ
HERO
BRIGHT FUTURE





ALAPOZÓ Az interaktivitás megkeveri és felrázza a lanyha popzenét. Ritmusjáték-forradalom: kelj fel és járj! Vagy görnyedj és játssz!

kiadó **Activision**
fejlesztő **FreeStyleGames**
platform **X360, PS3, PS2, Wii**
megjelenés **okt. 29.**
multiplayer **2**



Igazán nem tartott sokáig meglátni és meggyűlölni; hatodik érzék vezérelhetett, amikor mégis Grath gépének oldalára ragasztottam egy post-it cetlit a kívánságlistámmal, amin szerepelt a DJ Hero is. Nem a jóindulat vezérelt, még csak nem is a kíváncsiság; vannak játékok, amikhez emberes adag negatív előítélettel közelítek, a DJ Herót pedig egyenesen a belekötés szándékával pécéztem ki magamnak. A videojátékba oltott DJ-zés számomra ugyanis a gyermekpornográfiával azonos kaliberű bűncselekmény: űzhetik mesteri fokon, ha egyszer már a témaválasztás miatt is leszúrnám azt, akinek ilyesmi megfordul a fejében. Jutott eszembe számtalan szebbnél szebb gondolat, cáfolhatatlan érvek és gúnyos riposztok kergették egymást, aztán a valóság, ahogy szokott, megtörtént, a DJ Hero pedig sértetlenül sétált át a kifogások aknamezőjén, egy szál melltartóban és bugyiban, én pedig az elvesztett kifogásaimat és a leesett államat kerestem – mindezt úgy, hogy a dalválasztékban még az a Rhianna is szerepel, akit alapvetően szoláriumi pultoslány szerepére szánhatott a Jóisten.

Ez a DJ nem az a DJ, aki egyszerűen dobot pakol egy szám alá; ez sokkal több, sokkal élvezhetőbb!

MINT AZ ÉLETBEN? FRANCOKAT

Pontosan ott tévedtem, ahol a gitáros az agykárosító fanyalgásával a Guitar Hero kapcsán; a realizmus hajszolásánál. A DJ-zés alapvetően sokkal kevésbé látványos folyamat, mint a gitározás: ha valaki profin csinálja, annak a tevékenysége ránézésre nem sokban különbözik egy tébolyodott rendezőpályaudvari forgalmistáétól. A DJ-k munkája nem látványosan interaktív – leszámítva a DMC bajnokságok résztvevőit, DJ Q-Bertet, Gayle Sant és Jeff Millst, akik kétségtelenül virtuóz módon kapkodják a bakeliteket –, az meg, hogy Richie Hawtin zseniális minimal techno eposzokat játszik a Final Scratch mögött lapulva, a legkevésbé sem érdekli az átlagjátékost. Egy szemüveges kopasz megzenésíti a négyjegyű függvénytáblázatot; fasza, na húzzunk vissza Tekkenezni.

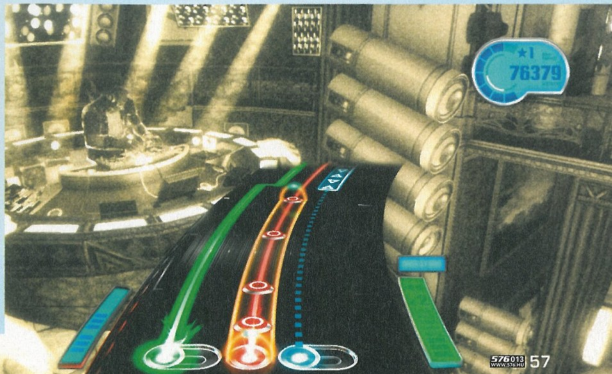
A DJ-zés nem reprezentatív, legfeljebb annyira, amennyire az úgynevezett sztár DJ-k előadásában láthatjuk a kereskedelmi tévék reggeli műsoraiban: csavargatják a potikat, húzogatják a crossfadert, belehallgatnak a nyakukban lógó fülesbe, miközben egyetlen saját zenéjük szól. Avatatlanok számára ezt jelenti a DJ-zés, aki viszont értelmezi is, amit lát, az rögtön sikítófrászt kap. A FreeStyleGames játéka is hasonló képet mutat, de az a döbbenetes, hogy jól áll neki. A valóságtól távol áll, a kivonatolt esszencia által teremtett illúzió azonban egyszerűen fantasztikus. Sokkal közelebb áll a fentebb említett DMC-bajnokságok érzés- és hangulatvilágához, illetve az amerikai klubkultúra DJ-képéhez, mint a detroiti/londoni DJ hagyományokhoz. Nem baj. A helyenként populáris felütésnek köszönhetően pergőbb, intenzívebb, szórakoztatóbb a végeredmény, függetlenül attól, hogy a pult melyik oldalán állunk.



DJ-MAGYAR SZÓTÁR

ACAPELLA egy szám ének-hangsávja, zenei kíséret nélkül.
B2B „back-to-back”, azaz két DJ közös játéka; akik stílustól függő gyakorisággal váltogatják egymást.
BOOTLEG egy ismert dalhoz társított „idegen” acapella, illetve két dal tematika szerinti párosítása. Ajánlott hallgatnivaló: a Hexstatic „Exactshit” címen kiadott, nemhivatalos bootleg-albuma. (Mellesleg: bootleg sosem jelenik meg hivatalosan, és koncerteken játszott speciális feldolgozást is jelenthet.)
CROSSFADER keresztirányú váltókar a keverőpulton – a két dal közötti váltogatásra szolgál. Használható két szám finom egymásba olvasztására is, de a DJ Heróban a dinamikus átmenetek kapják a főszerepet.
CUT a crossfader villámgyors mozdulatával előidézhető váltás.
MASHUP hasonló a bootleghez, de itt két dalt olvasztunk egymásba.









■ A megnyitható DJ-k között a férfiszemnek igen kellemes példányok is akadnak...

Ez a ritmusjátékok igazi paradoxonja: egy Rock Band-performance egy igazi rockbandával összevetve szánalmas kiállásúnak tűnik, a DJ Hero azonban ezerszer vagányabbnak látszik, mint amit egy, a valódi lemezjátszói mögött bűvészkedő szórakoztatóipari szakmunkás fel tud mutatni. Ráadásul újraértelmezi a „partijáték" fogalmát: míg a Rock Band esetében ez azt jelenti, hogy egy komplett társaság elszórakozhat a játékkal, addig a DJ Hero-val olyan partit adhatsz, amire egy egész klub közönsége táncolhat. Frázis-tolvajlás utáni összegzés: a DJ HERO = MENŐ.

LEMEZJÁTSSZUNK!

A játékstílus azzal a rémlátomással kecsegtetett, hogy végeláthatatlan és dögunalmas hardtrance-opuszokat kell majd egymásba mixelni, de a DJ Hero nem valódi DJ-zést, hanem élő mashup-keverést kínál. Adott két hangsáv a két különböző tracknek, középen egy, az effekteknek fenntartott csatornával – ehhez idomul a speciális kontroller három színes gombja. A további komponensek közt a crossfader, egy hangszínszabályzó potméter és az Eufória gomb található; az első a számok közötti váltásért, míg a második a torzító effektek aktiválásáért felelős – ennek túlzásba vitt használatáért éles helyzetben kifütyülés járna, itt azonban pontduplázást eredményez. Az eufória a Guitar Hero Star Power-jének megfelelője; egy bizonyos szakaszt hibátlanul végigjátszva aktiválódik a hosszútávú pontduplázás lehetősége. Ezt bekapcsolva a crossfaderre sem kell nagyon odafigyelni, a program automatikusan elvégzi a váltásokat. De ne bízd el magad: mindig tartsd a fadert a megfelelő sávon, mert ha az Euphoria véget ér, és rossz sávban hagyott, az visszaveti a pontszorzót, és kezdheted elölről a gyűjtögetést, plusz a hibátlan ütemeket, sorozatát is lenullázza. Már csak egy komponens van hátra, a bizonyos számú hibátlan ütem lejátszása után aktiválódó Rewind: a lemeztányér visszapörgetésével ismételten lejátszhatjuk az előző blokkot (16/32 ütemet – a Rewind intenzitásától függ, hogy mennyit). Ilyenkor további ütemeket nem számol a program, de pontszámot igen; sőt, automatikus duplázást is bekapcsol. (Kis képzavar: a jobb oldali gombkiosztásnál a Rewind a lemeztányér előrepörgetésével aktiválható...)

A nehézségi szintet egyes vélemények szerint igencsak túllőtték: tény, hogy a Guitar Heróhoz képest mindenképpen több tanulópénzt kell fizetni, és nehezebb fokozaton (értsd: közepestől fölfelé) már a scratchelés irányára és az intenzív cut-okra is figyelni kell, ami igencsak megnehezíti a játékot. A dinamikus crossfading, az intenzíven sorjázó hangok és effektek pontos lejátszása sokkal inkább a Harmonix debütáló ritmusjátékára, a Frequencyre emlékeztet, ahogy a DJ Hero eklektikus dalkínálata is inkább azt idézi.

VÁLOGATOTT ÖSSZETEVŐK

A tracklista ismertetése önmagában vajmi keveset árulna el; mashupok és bootlegek esetén soha nem az egyes dalok puszta jelenléte gyönyörködtet, hanem az általuk létrehozott kontextus. A DJ Hero esetében az egymáshoz való viszonyulás és az interaktivitás kettőse egyszerűen földbe döngölő élményt kínál. A kilencvenes évek két epizodistája, Vanilla Ice és MC Hammer rágógumi-rapjének minőségéről folytatott

Keverőpult

A DJ periféria a fröccsöntött műanyag kivitelnek köszönhetően szájhúzásra késztethet mindenkit, aki látott már Technics MKII-es lemezjátszót, de kellően masszív, jól nyüstölhető darabról van szó. A crossfader középső állásban finoman bekattan, ami megkönnyíti a pontos váltásokat, sőt, az igazi keverőpulton alkalmazható kis fogásokat is alkalmazhatjuk vele (pl. a középső ujjal „megjelölt" középállást a pontos vágásokhoz). Az egyetlen probléma, hogy a gombok műanyagból vannak, így a hevesebb scratchelésnél könnyen megcsúszhat rajta az izzadt ujj – egy recésebb gumiborítással ez is orvosolható lett volna.



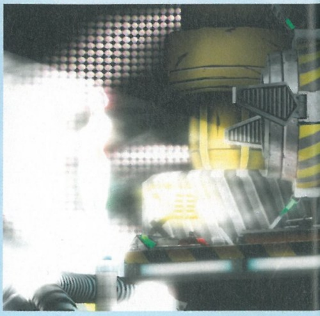
MÁSVÉLEMÉNY

WILSON, A(Z ANTI)DJ

Bár a ritmusjátékokhoz fűzött perverz vonzalmam még mindig fennáll, a DJ Herót nem vártam, valahogy nem vonzott. Ez pedig többé-kevésbé a kipróbálás után sem változott: a zenei kínálat elsőrangú, megdöbbentően igényes és változatos (olyan, amit szívesen hallgatnék a játékon kívül is), de nem érzem benne azt a mélységet, amit egy többhangszeres Rock Bandben. Kiindulási alapnak jó, de ez nálam még nem az a forradalom, amikor vigyázzban állva kell tisztelegni.



■ DJ Shadow a játékban is hozza a komor image-et, amit az életben is tud





■ **A DJ-párbajok lehetnének izgalmasabbak: egyszerűen mindenki ugyanazt játssza, pontokért**

vitákra mindenki emlékszik, aki akkor volt fiatal, ezekre pedig az „Ice Ice Baby" és a „Can't Touch This" crossoverje teszi fel a pontot – ráadásul az előbbi Paula Abdul „Straight Up"-jával keverve is feltűnik. A Hank Williams country-dalait hip hop ritmusokkal fűszerező Beck fantasztikus „Loser"-jét Eminem „My Name Is"-ével mixelni bevállalós és okos húzás. A „Bittersweet Symphony" dallamíve találkozik 2Pac „All Eyes on Me"-jének pulzáló ritmusaival; Marvin Gaye David Bowie-val örömzenél; Herbie Hancock klasszikus „Rockit"-jéhez pedig a hip hop két Atyaúristene, Grandmaster Flash és a Jurassic Five egyaránt hozzáad – előbbi egy N.E.R.D.-mashuppal, utóbbi a „Jayou" párhuzamos futtatásával.

Sok szám többféle értelmezésben is feltűnik; a Tears for Fears „Shout"-ja az Eric Prydz-féle "Pjanoo"-val borzalmas elegyet alkot, account managerek se hallgatnak ilyesmit munkaidőben, ugyanakkor DJ Shadow Six Days-ének Mos Def remixével együtt a korong egyik legjobb párosát alkotják – a „Pjanoo" később úgyis új értelmet nyer a Killers „Somebody Told Me"-jével elegyítve, a Six Days pedig a D-Code „Annie's Horn"-jával keverve életveszélyes drum n' bass vandálkodást eredményez.

Ebből is látszik, mennyire keveset számít, hogy egy-egy dal önmagában tetszik-e vagy sem: minden, az elektronikus zenéhez minimális tisztelettel közeledő ember szívesen látná, amint Paul van Dykot agyonvágja a keverőpultjába belopózó kóboráram, de a „Nothing But You" és a Sandy Rivera-féle „I Can't Stop" együttese fantasztikus klubzenével kápráztat, ráadásul a válogatás egyik legélvezetesebb játékélményét kínálja. A fanyalgók minden bizonnyal a „megszentségtelenítés" szót üvöltik egy-egy elborultabb párosítás hallatán, de ez a jó mashup titka: az alkotó a helyén kezeli a zenét – azaz hangsávok gyűjteményeként tartja számon –, így semmire nincs tekintettel, csak az egybecsengésre és a végeredményre. A Daft Punk-setlistbe sem azért kötnék bele, mert Freddie Mercury örökségét tiporják lábbal (még egyszer: itt a hangmintákon van a lényeg, nem az elveken), hanem azért, mert a francia duó feltűnése inkább márkajelzésként, mint valódi értékhordozó tartalomként van jelen – sem zeneileg, sem játszhatóság szempontjából nem túl jól sikerült remixekről van szó, mindenesetre a színpadi show akkurátus modellezése vitán felül telitalálat.

Néhány számot gitárkísérettel is játszhatunk; ezek közül néhány könnyű (pl. a Weezertől a Beverly Hills), de jól szól, míg mások pedig intenzívek, zajosak – a Noisia-Motörhead-találkozás egy igazi heavy metal vonatszerencsétlenség, garantált ínhüvelygyulladással. A Rewind ilyenkor értelemszerűen nem aktív, hogy ne zavarja meg a gitárost a váratlan visszapörgetés. Megint mások önálló darabként tűntek fel: az imént említett Noisia Groundhogja a Scratch Perverts-setlisten bukkan fel, DJ oktatóanyagba burkolt zajos ritmusokból épít fel 300 km/h-s sebességgel száguldó absztrakciót; a játék egyik legnehezebbje, de utánozhatatlan élmény 300-as streakeket összehozni vele. A Scratch Perverts amúgy is embert próbáló anyagokkal támad: ezek a számok a bomlottabb elektronikát kedvelőknek hallgatni való aranyat, kitartó játékosoknak pedig képességfelmérő techdemót kínálnak.

PARADIGMAVÁLTÁS

Lehetne fanyalogni, elsősorban a multiplayer hiányosságai miatt, ami kimerül a két számot egymás mellett futtató pontversenyben: nincs fantáziadús b2b, nincs izgalmas DJ párbaj (és természetesen nincs Rewind sem). Nem lehet előre összeválogatott setlisttel saját játékot indítani, így az online meccsek indulása előtt egy percünk lesz összeállítani a mixelnivalót, valamint kiválasztani a helyszínt és a szereplőt. Ezek viszont olyan apróságok, amiket a jövőben megjelenő frissítések és (remélhetőleg minél előbb érkező) kiegészítők játszva integrálhatnak. És mivel néhány ezer forint kifizetése után ugyanazt tehetjük meg a popzenével, amihez az élőben bootlegeket gyártó Hexstatic duójának milliós hardver kellett, inkább érdemes arra koncentrálni, amit kaptunk, mint arra, ami hiányzik. A DJ Hero dögös és pajkos, merész és bevállalós, életvidám és örömteli. Játékos, de halálosan precíz, egyszerre hagyománytisztelő és ultra-progresszív, tiszteletlen, de vagány, kegyetlenül kemény, de magával ragadó. És soha, soha nem illettek ezek a jelzők, így, együtt, egyetlenegy videojátékra sem! ■

MÁSVÉLEMÉNY

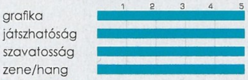
GRATH ÜTEMRE MOZOG

Az általános vélekedés („DJ-zene az, amikor tüc-tüc pattogást raknak egy régi popszám alá") a DJ Hero legnagyobb ellensége – ez ugyanis nem erről a magyar (európai?) igénytelenkedésről szól, hanem két szám hihetetlenül profi összekeveréséről. A 94 mix közül legalább 85 fantasztikus, önmagában is hallgatható remekmű, amelyre élvezettel rázod a nyakad, miközben csavarod az egyetlen potmétert, aktiválod a villogó (!) eufória-gombbal a nagyközönséget és mindeközben hihetetlenül királynak érzed magad. Legalább akkora újítás, mint amilyen a Guitar Hero volt annak idején – ne hallgassatok Wilsonra!



576 értékelés

720p, dd 5.1



VÉLEMÉNY

Sosem volt még olyan videojáték, amelyben a szimuláció izgalmasabb volt, mint a valóság. Most már van.

tyler **9.0**









Rabbids Go Home™

ALAPOZÓ Az igencsak pihent agyak által válogatott komponensek elszánt harcot vívnak a rekeszizmok ellen az idei év legmulatságosabb játékában.

adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft montpellier**
platform **wii, nds**
megjelenés **nov. 6.**
multiplayer **2**

Vannak játékok, amelyek papíron egyenesen visszataszítóan festenek; a Rabbids Go Home is ezek közé tartozik. Ilyenkor elmélázom, hogy mit szóltak a józan gondolkodású felsővezetők, amikor elolvasták az eléjük tolt koncepciós vázlatot? „Néhány síkdebil nyúl haza akar jutni a Holdra, ezért a környezetükben fellelhető összes hulladékot és objektumot begyűjtik egy bevásárlókocsival, hogy égig érő kupacot építsenek belőle." Csodaszámba megy, hogy van olyan felsővezető, aki az efféle fantazmagóriára akár csak két centet is hajlandó biztosítani, ahelyett, hogy az alkalmazottjához vágná a prezentációhoz használt írásvetítőt – bár Michel „Rayman" Ancel ennél jóval több tiszteletet érdemel.

VICCELNEK VELEM

A debil és direkt szellemeskedés – a közvélekedéssel ellentétben – valójában lehangoló jelenség; aki látott már Szeszélyes Évszakokat, tudja, hogy lehet azt rosszul csinálni, és ilyen formában inkább hangos-görcsös zokogásra késztet, mint önfeledt kacajra. A videojátékok a humor tekintetében amúgy is alulreprezentált médiumnak számítanak, ha pedig mégis kapcsolatba hozható a két fogalom, az a fingópárnás poénok szívonalát jelenti, nem az ízléses szellemességet. Igen, ez fontos – a Rabbids Go Home legerősebb pontja ugyanis a humora, és ez többnyire nem a Tim Schafer-életművet idéző leheletfinom, de karcos élcekben, hanem a harsány, bazári, és NAGYON fárasztó nonverbális poénkodásban testesül meg.

Az ember megnézi a Grand Canyont vagy a pompeii vulkánkitörés nyomait, és elmélázik a környezetformáló természeti erők fenséges-félelmetes mivoltán; valami hasonló játszódott le bennem a Rabbids Go Home kapcsán is. Miből, mivel, mennyit és naponta hányszor kellett fogyasztani, elszívni, meginni és belőni, hogy ezt a végeredményt kapjuk!? A Rabbids Go Home ugyanis egy olyan – és talán az egyetlen – videojáték, amely képes sikerrel venni az akadályt, és a szándékoltság ellenére is folyamatos, csuklásba torkolló röhögésre fakasztja a játékost.

SZÁMADÁS A TÁLENTOMRÓL

A fent részletezett történetből számtalan játékdesign-koncepció felépíthető: a „csövekben bujkáló protagonista" lehet az arkhami elmegyógyintézetben túlélni igyek-

Szavak nem írhatják le, hogy milyen elementáris mértékű elvadult állatság a Rabbids Go Home...!

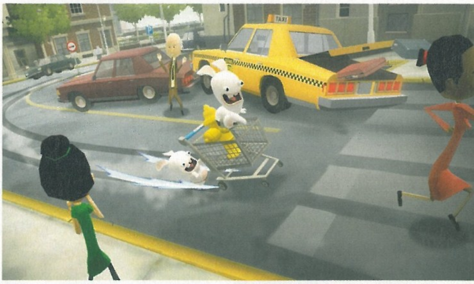




■ Talán nem kell tovább hangsúlyoznunk: ez nem egy végletesen komoly alkotás...

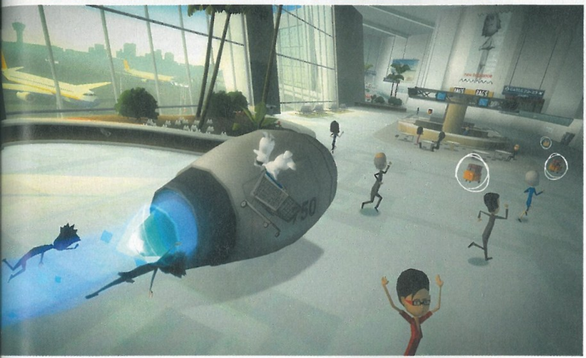








■ (fent) A Wiimote-ban lakó nyulakat perverz ízlésünk szerint díszíthetjük fel...



vő Batman, de lehet a hercegnőt megmenteni készülő Super Mario is. A Rabbids Go Home stílusát tekintve besorolhatatlan a már ismert kategóriákba: a Nintendo-magazinok „akció-kaland platformjáték" törzskönyvet csaptak hozzá, ám ez is csak homályos formában takarja a lényeget. A fentebb már részletezett alaphelyzetnek megfelelően az lesz a feladatunk, hogy a pályákat bejárva az összes lehetséges objektumot (hamburgert, táskarádiót, tűzoltókészüléket, üdítősflakont, állóórát, bodrikutyát, fejőstehenet, rendőrautót, sugárhajtóművet) begyűjtsük; eközben az egyre bonyolultabbá váló pályafelépítés és az egyre keményebb ellenfelek keserítik meg az életünket, és egyre eszelősebb filmbejátszások teszik komoly próbára a rekeszizmainkat. A stilizált képi világ, a pályák kialakítása és a játékmenet nagyon halványan a Jet Set Radiót, illetve a Katamari Damacyt idézi, de nem annyira színpompás és nem annyira kicentizett élményt kínál, mint azok; kellemes arányban adagolja a komponenseket, sosem válik túl keménnyé, ám az egyes szintek száz százalékos teljesítése már valóban izzasztó feladat.

A kezdetekkor elegendő ráhajtani a felvenni kívánt objektumokra, ám később már a pályák kialakítása is egyre rafináltabbá válik: ventillátorok felhajtóerejét kihasználva juthatunk fel elérhetetlen helyekre, a Wiimote-ban meglapuló nyúl kilövésével nyithatjuk meg a lezárt helyszíneket, alacsonyabb tereptárgyakról átugratva kerülhetünk át magasabb szintekre. Az ellenfelek kezdetben csak a szúrós kaktuszok lesznek (amiket a vizestartály kilövésével semlegesíthetünk), ám később már a harapós kutyákat is el kell kábítanunk az üvöltésünkkel (majd a bevásárlókocsiba hajítani a kábult blökit), majd komplett „problémamegoldó" brigádokkal és a rendőrséggel is megvívhatjuk a harcot.

Néha rafináltságra is szükség lesz: a játék elején például egy takarítógépet kell a megfelelő helyre juttatni az ajtó kinyitásához, ehhez pedig a levesestányérokon kell átszáguldanunk, hogy a bevásárlókocsival húzott mocsokfoltot szolgaian felpucoló gépet a célba csalogassuk – de közben vigyázni kell arra is, hogy a gép minket ne kapjon el, és ne hajtsunk bele a kiömlött víztócsákba sem, mert az lemossa a kerekeket. A feladatok és a képességeink fokozatosan válnak egyre komplexebbé, de a progresszió ütemezése kellemesen élvezetes, követhető folyamat. Minden pályának megvan a fő objektívája: ez általában egy adott, nagyméretű tárgy megszerzését jelenti. Kétjátékos módban egyikünk a kocsit irányítva randalírozhat, míg a társunk a kocsiban dekkoló nyuszival üvöltözve hozhatja a frászt a járókelőkre, valamint lövöldözhet a kontrollerben lapuló tapsifülessel is.

A Rabbids-sztori

A Rabbids-nyulakat Rayman vette a szárnyai alá; először a befutott játékhős nevével fémjelzett minijáték-gyűjteményben, a Rayman Raving Rabbidsben tűntek fel, és minden platformon megtelepedtek a mobiltelefontól Mac-ig.

A második rész csak Wii-re és NDS-re érkezett, jellegében változatlanul; a Ubisoft párizsi részlege által fejlesztett Raving Rabbids TV Party már csak Nintendo-platformokra érkezett, Balance Board-támogatással megspékelve. A mankót a Rabbids Go Home hajította el; ez a nyulak első önálló játéka, jövőre pedig a Rabbids Lab című programmal haladnak tovább a debilség legmélye felé.

A HUMOR – A TELJES IGAZSÁG

„És ebben mi olyan vicces?" – merülhet fel a kérdés. Lássuk: elsőként ott a prezentáció, amitől még egy gyomorrákos Buddha-szobor is fetrengene a röhögéstől. Emblematikus pillanat, amikor az első táskarádió megtalálása után a nyulak bekapcsolják a készüléket, majd eszelős üvöltés közepette hajítják el, amint megszólal belőle egy Boney M-szám, vagy amikor ugyanezt a hangeffektet sivítják rá az első üzenetrögzítőre; páratlan élmény egy kórházból elrabolt inkubátoros beteg flatulenciájának a felhajtóerejével manőverezni az épületek között, napelemeken ugratva, miközben egy Emir Kusturica-sláger bömböl kétszáz decibellel; és lehetetlen fapofával végignézni a többféle képalkotási stílust is felvonultató átvezető animációkat is. Halálos a szekrény tetejére menekülő alsóneműs civilek kétségbeesést tükröző animációja, súlyos a helyenként bónusz karkaterként feltűnő Télapó kifosztásának lehetősége, és elképesztő a csatornában ágymatraccal szörfőző nyulak rezesbandájának vidám örömzenélését látni. Ráadásul az üvöltően nyilvánvaló humor mellett a Rabbids Go Home az euroatlanti fogyasztói társadalom félelmetesen ironikus gúnyrajza is: elég fél füllel odafigyelni az irodában és áruházakban elhangzó szövegekre, a válogatás nélkül minden kacatot a kocsiba rámoló nyulakra. A zajos ripacskodás ebben a formában amúgy is értékelhető, finom cinizmussal oldva pedig végképp szeretnivalóvá válik. ■

576 értékelés

480p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A szó legszorosabb értelmében vett Szórakoztató Élmény. Igen, nagybetűvel – mert jobb játékot találhatunk, de mókásabbat aligha.

tyler **8.0**



GTA4 EPISODES FROM LIBERTY CITY

ALAPOZÓ Liberty City lakói reszkessetek, Niko után itt a két újabb jelentkező, akik újfent káoszba borítanák a várost – mi pedig megint epikus kalandokat élhetünk át a tavalyi év legjobb játékával!





Elérkezett hát a pillanat, lezárult a GTA IV meséje, hiszen megjelent a második és egyben utolsó DLC a játékhoz. Ezzel végre összeállt a teljes kép – és nem mellesleg az Episodes from Liberty City korongja is, amelyen az eddig csak digitális formában terjesztett kalandok végre anyagi testet is öltöttek – és mivel konzolról beszélünk, természetesen az alapjáték nélkül is működnek. Így akinek nincs Live-ja, vagy eddig nem akart képzeletbeli pénzt venni magának, az most egy igényes pakkban jut hozzá a Lost and Damned motorosbandával, illetőleg a Gay Tony testőrével kapcsolatos kalandokhoz – és még egy plusz rádióadót (Vice City FM) is kap ráadás ajándékként!

SZELÍD MOTOROSOK? UGYAN MÁR...

Néhány számmal ezelőtt már külön is teszteltük az első felvonást, úgyhogy ezúttal nem mennék nagyon bele abba – de azért pár mondatban elevenítsük fel, mit kapunk az első egész estés mellékszáltól. Johnny Klebitzet, egy híres-hírhedt motorosbanda második emberét alakítjuk, akiknek főnöke épp egy hosszú rehabilitációs száműzetésből szabadulva próbál újra irgalmatlan balhét csapni maga körül. Nyilván ez sikerül is és olyan ügyletekbe keveredünk, amikbe talán nem kellett volna... Humorban, remek karakterekben, polgárpukkasztásban egy fikarcnyit sem marad el az alapjátéktól, sőt, igyekszik még érdekesebbé tenni a már jól bevált receptet. A játékmenet ezúttal némileg más lesz, mint megszokhattuk, hiszen itt a motoroké a főszerep – több, mint egy tucat új kétkerekűvel bővül a repertoár –, de ami igazán fontos, hogy a motorok irányításán és fizikáján is sokat finomítottak a rockstaros fiúk, ha már a játék 90%-ában két keréken utazunk.

Egységben az erő jelmondattal társaink is lehetnek a küldetéseknél, s ha úgy kívánjuk, bármikor hívhatjuk a bandatagokat, akik társaságában minél több missziót teljesítünk, annál keményebbek lesznek. Emellett bármikor házhoz szállítják a muníciót, illetve ha motor kell, azt is a hátsónk alá tolják. Nyilván új fegyverekkel is bővült a repertoár, no meg új minijátékokkal, illetve mellékküldetésekkel. A minijátékok elhanyagolhatóak, sem a szkander, sem a kártyajáték nem köti le az embert, a léghoki-asztal megjelenése az egyetlen jópofa dolog, de ez sem egy nagy ördöngösség. Sokkal érdekesebbek viszont a mellékküldetések, melyek keretein belül bandaháborút vívhatunk a területekért, illetve részt vehetünk extrém motorversenyeken – extrémek, hisz baseball ütővel vannak megbolondítva. Mindezt tehetjük akár online többjátékosmódban, néhány új játékmóddal kiegészülve, így összesen öt új lehetőséget kapunk, hogy az éteren keresztül örömködhessünk.

MELEGEN AJÁNLJUK!

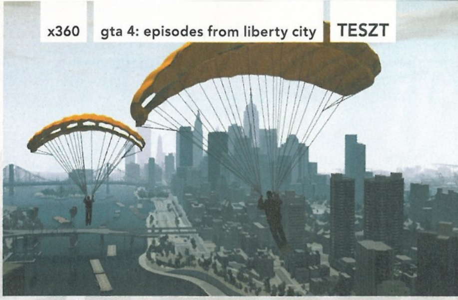
Az utolsó epizód megjelenésével kikristályosodott, hogy a rockstarosok az alapjáték sztorijával egy időben dolgozták ki a kiegészítőkét is, mivel az „új" jelenetek már az alapjátékban is szerepeltek, csak akkor még nem tudtuk, hogy például az ominózus bankrablós küldetésnél az a kreolbőrű fickó, aki a hősködő civil mellett feküdt és még be is mutatkozott neki az átvezetőben, az Luis Lopez, a Ballad of Gay Tony kiegészítő főszereplője. Márpedig a nyitánynál ezekkel a képsorokkal próbáltak egyszerre nosztalgiát és újdonságérzetet csalni GTA-fanatikus lelkünkbe a készítők, mondhatom sikerrel. Sőt, egy, az alapjátékban elkezdődött, de le nem zárult mellékküldetés lesz a kiegészítőnk fő sztorija: a gyémántok.

Emlékeztek, még az intróban is szerepeltek, ahogy a szakács belekeveri őket valami masszába, ám Nikóval és a motorosbandával is csak közvetve volt dolgunk velük. Nem úgy, mint most, hiszen az amúgy is lopott kövek Gay Tonyhoz jutnak, ő pedig ezáltal jó nagy kulimászba kerül. Karakterünkkel Tóni jobb kezét, üzlettársát, és egyben hű barátját alakítjuk, aki ugyan nem osztja a hírhedt nightklub-tulajdonos szexuális identitását, de minden másban számíthat rá. Őszintén szólva annyira nem jött be ezúttal sem a főhős, sem a kiegészítőnek nevét kölcsönző karakter sem, ám a filmeket kenterbe verő párbeszédek kárpótoltak mindenért – no meg a többiek azért hatalmas formák.

Megismerkedünk Brucie szintén degenerált bátyjával, aztán egy álomgazdag arab emír fiával, Yusuffal, aki elképesztően röhejes forma és egyben talán az egész sorozat legidiótább figurája is – szigorúan pozitív értelemben.



adatlap
kiadó **rockstar**
fejlesztő **rockstar north**
platform **x360**
megjelenés **okt. 29.**
multiplayer **2-16**



MÁSVÉLEMÉNY

GRATH ÉS A DLC-K

Én a Lost and Damnedet Xbox Live-ról töltöttem le, így nem az Episodes lemezt szereztem meg, hanem a Gay Tonyt is kénytelen voltam pontokért megvenni. Persze tartalom terén nincs különbség, de az Episodes egy kellemes menüvel és (telepítve) talán gyorsabb töltésekkel kényeztet, mint a DLC-k. Amúgy szerencsére mindkét kaland fantasztikusan hangulatos lett – minden GTA-fan számára új élményeket hoznak el!

■ Gay Tony balladájában minden eddiginél durvább eszközeink lesznek a rendteremtésre

Tőle kapjuk majd ajándékba az egyik új fegyvert, a színaranyból készült szuper-uzit, meg az élményt, melyeket küldetései nyújtanak. Ha már fegyvereknél tartunk, ezúttal is bővült a repertoár, jött időzíthető tapadós bomba, új gépfegyverek, robbanótöltetekkel felszerelt shotgun. A géppark sem maradt érintetlen: a robbanótöltetekkel ellátott katonai APC-vel hatalmas pusztítást végezhetünk az utakon, az új helikopterrel pedig Liberty City légterében vehetjük át a hatalmat, rakétákkal és gépágyúkkal biztosítva be uralmunkat. Az új mellékküldetések és minijátékok ezúttal ugyan érdekesebbek lettek, mint az előző pakkban, ám most sem fogunk kettőnél többször próbálkozni velük. Tudunk golfozni, táncolni az éjszakai klubokban, meg a VIP-szektorban pezsgővedelés-versenyt vívni. Ezek közül talán a legjópofább a táncizás, mert siker esetén (és miért ne sikerülne), a jutalom egy kiadós du... párkapcsolati animáció, ahol szinte már csak az intim testrészek nincsenek a játékos szeme elé tárva.

Ha tetszett a GTA 4, ne hagyd ki az új kalandokat; vagy letöltve, vagy lemezen, de szerezd meg őket!

ETTŐL GARANTÁLTAN ELSZÁLLSZ!

A Gay Tony küldetései érezhetően változatosabbak lettek, a játék elejétől a végéig érdekesek maradnak és kellően megizzasztják a rutinosabb játékosokat is – ám az élményhez nagyban hozzájárul a legfontosabb újítás: az ejtőernyőzés visszahozása. A küldetések nagy többsége a felhők alatt, de a föld fölött játszódik; hol a yard gépmadarait kell tömegével aprítani, hol egy hatalmas jachtot durrantunk szét, hol pedig ejtőernyővel kell mozgó járműre landolnunk. Ha földi feladat jut osztályrészül, akkor pedig inkább zárt helyeken kell a tűzpárbajt vívunk és ezeknél is megfigyelhető a változás, hiszen minden eddiginél több rombolható objektum színesíti a harcteret. Törik a gipszkarton, folyik a víz az eltalált vezetékekből, borulnak a cukorkaautomaták. Mellékküldetésként illegális ketrecharcokat vívhatunk, rengeteg bázisugrást teljesíthetünk, triatlonozhatunk levegőben, vízen és aszfalton át, de a tesók drogháborújaiba is besegíthetünk. Egyetlen dolog van, amire minimális figyelmet sem fordítottak a készítők, és az a multiplayer, hiszen új játékmód ezúttal nincs, csupán a free mód meg a deathmatch bővült az új fegyverekkel, járművekkel, no meg az ejtőernyővel illetve az autóversenyeknél megjelent a nitró. Mindezek után már csak egy kérdésem maradt: miért nem integrálták bele mindezt az alapjátékba, azaz miért van teljesen elszeparálva a két kiegészítő tartalma egymástól és Niko világától is? ■



576 értékelés

720p, dd 5.1

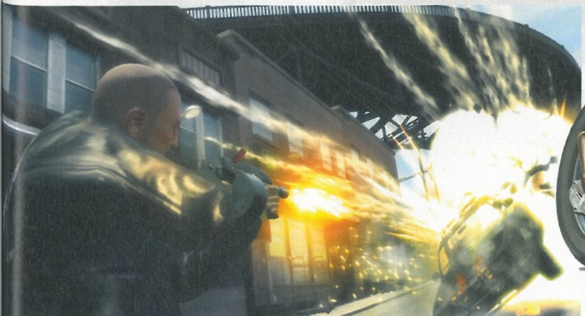
1 2 3 4 5

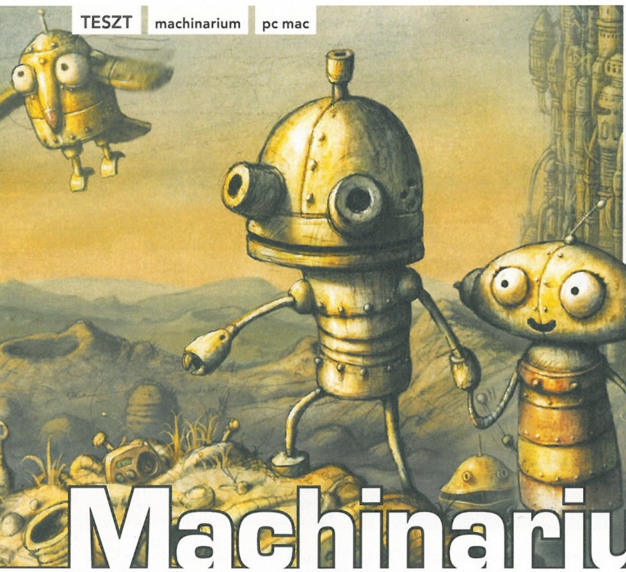
- grafika
- játszhatóság
- szavatosság
- zene/hang

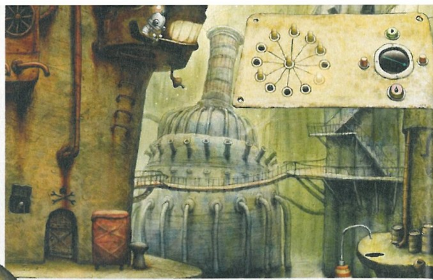
VÉLEMÉNY

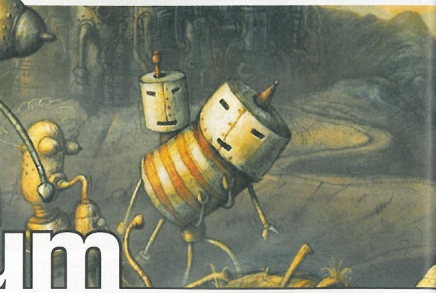
A Rockstar üzletpolitikája nagyon átgondolt és szimpatikus, a kiegészítőlemez tartalma pedig még többet is ad, mint manapság 10.000 forintért el szoktak kérni.

threepwood 9.5

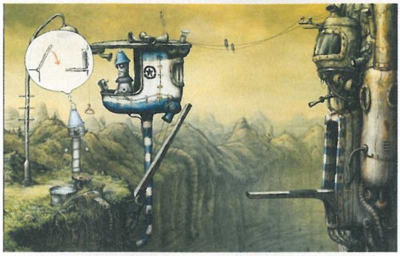






Machinarium

ALAPOZÓ Úgy néz ki, a kalandjátékosok kegyvesztett évei véget értek, hiszen idén több olyan kalandcím érkezett, amik valóban komoly színvonalat ütöttek meg – és a Machinarium is ilyen!



Egy rendkívüli point and click kalandjáték érkezett a cseh fejlesztőstúdiótól. Rendkívüli, mert elképesztő hangulata és designja van; rendkívüli, mert az egész program alig 300 mega, annak köszönhetően, hogy Flash-ben programozták az egészet. A játékképek magukért beszélnek, mindegyszálig ingame, kézzel rajzolt vívmányokat láthattok, melyekből csak úgy árad az abszurditás – mint ahogy a játék egészéből is.

Egy kiégett, önmagából kifordult robotvilágba csöppenünk, ahol egy kis masinával kell boldogulni, illetve megtalálni elveszett szerelmünket és megfékezni a garázdálkodó banditarobotokat. Magának a sztorinak akkora súlya és jelentősége ugyan nincs, de remek körítésként szolgál a hangulathoz, na meg az igényes fejtörőkhöz. Rég találkoztam már olyan kalandjátékkal, ahol valóban komolyabb gondolkodást igénylő logikai akadályokat kell megfejteni, s nem sablonhegyeket vonultatnak fel, hanem eredeti elgondolás lakozik mögöttük. Ugyan csak alkalmanként kell tárgyakat kombinálni, de egyszerű dolgunk semmiképpen nem lesz, hiszen a használható objektumokat csak akkor szúrhatjuk ki a kurzorral, ha közelükben állunk a kis robottal és az sem mindegy, hogy milyen testhelyzetben tartózkodunk ott. A robot testét bármikor megnyújthatjuk, vagy összezsugoríthatjuk, így olyan dolgokat is elérhetünk (egyáltalán észrevehetünk), amiket alaphelyzetben nem. Ezen tényező nagyban megnehezíti a dolgunkat és kitolja a játékidőt – amennyiben nem kívánjuk igénybe venni a játékba épített teljes körű segítséget. Merthogy ilyen is van, egyrészről kérhetünk egy minimális támpontot, hogy az adott pályarészen mi is lenne a cél, de ha teljesen elakadnánk, akkor lehetőségünk nyílik egy az egyben felfedni a megoldást, egy egyszerű 2D-s minijáték teljesítésével.

Menet közben sokszor erős Neverhood-életérzés lett úrrá rajtam, hiszen elvontságban, szürrealizmusban nem nehéz párhuzamot vonni a gyurmavilággal. Márpedig ha egy játékot egy lapon említünk az örök favorit Neverhooddal, akkor már nagy baj nem lehet. Hát jelzem: nincs is! Ugyan minden téren alulmarad némileg a program a legendás kalandjátékkal szemben, de nem sokkal; főként a pár órás játékidő róható fel, mint legkomolyabb negatívum. A háttérmuzsikák remekül passzolnak az abszurd világhoz; misztikus, felkavaróan egyszerű, de fülbemászó dallamokat hallhatunk legtöbbször. A történetvezetés is jópofán lett megoldva, ha már rendes átvezetőkre nem futotta: gondolatbuborékokban törnek felszínre az emlékek, melyekből kiolvashatjuk, mi a fészkes fene folyik itt.

Egy két programozásbeli bakit leszámítva nagyon élveztük a kalandot, legnagyobb szívfájdalmunk, hogy egy rutinos kalandor röhögve végigtolja öt óra alatt, ami azért nem egy jelentős hosszúság. Remélhetőleg marad a tendencia és kapjunk inkább ritkábban a minőségi kalandjátékokat, mint futószalagon az egy kaptafára épülő 3D-snek csúfolt borzadályokat. ■

adatlap

kiadó **amanita design**
fejlesztő **amanita design**
platform **pc, mac**
megjelenés **okt. 16.**
multiplayer **nincs**





■ **Félreértés ne essék, ez itt egy átvezető jelenet**

576 értékelés

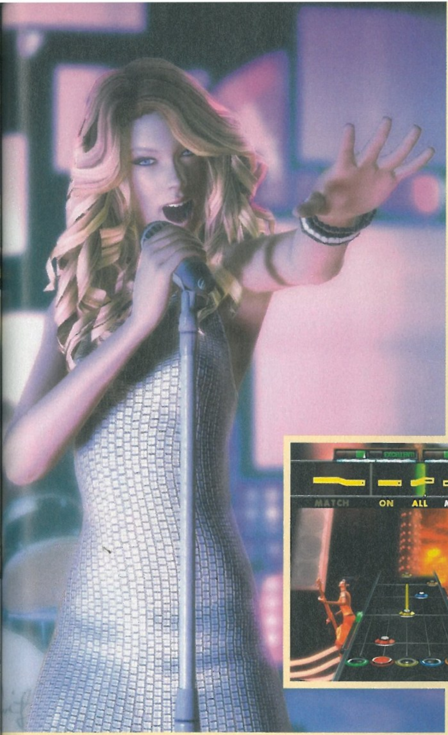
P4 1.8, 512 MB RAM, 64 MB VRAM

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A kreativitást, egyediséget, elvontságot minden játékban díjazzuk, főként, ha egy addig ismeretlen fejlesztőstúdiótól érkezik a matéria, ráadásul a kegyvesztett kalandjátékok kategóriájában...

threepwood **7.5**



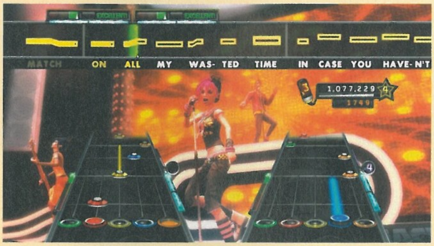
BAND HERO

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **NEVERSOFT**
PLATFORM **PS2, PS3, X360, WII** MULTIPLAYER **2-8**

Megjárta a metált, megjárta a szabvány rockot, néha kilengett az elektronika felé, most viszont a popkultúrába veti magát a Hero-sorozat. A mellékágként kezelt Band Hero le sem tagadhatná a gyökereit: nem elég, hogy még a logója is belesimul a négy év alatt már másfél tucat résznél járó sorozatba, de attól tulajdonképpen egy dekát sem tér el. Ami egyáltalán nem újdonság.

Hiszen a GH-gyár teljes gőzzel üzemel, áramlik a gőz és folyik a motorolaj, most épp pink színben, divatos körülmények között. A Band Hero teljes egészében a GH5-re építkezik, ami ott megvolt az itt is megvan – a különbség egyedül a cukormáz felé tolt külsőben és a dalkínálatban mérhető. A BH 65 számmal próbál zenélésre csábítani, a nyolcvanas évek klasszikusait, a kilencvenes évek kihagyhatatlan darabjait és napjaink újdonságait egyáltalán a sikítozó tinik közé hajítva. A játékmenetet tekintve változás nélkül (egy közepes karaoke-módot leszámítva), a Band Hero pontosan olyan sablonepizód, mint a nem számozott részek bármelyike. És ez mindent elmond róla: hiába a zsánert amúgy tökéletesen reprezentáló repertoár, ha már az már az első fél óra után ugyanolyan dögunalmas lesz, mint az idei negyven másik GH. Új hangszerek és vendégszereplők ide vagy oda: itt az ideje megálljt inteni. ■





értékelés w

A Band Hero legjobb húzása a vadonatúj műanyagdob és a némileg javult gitár

6.5

LIPS: NUMBER ONE HITS

KIADÓ **MICROSOFT** FEJLESZTŐ **INIS** PLATFORM **X360** MEGJELENÉS **OKT 23.** MILTIPLAYER **2-4**



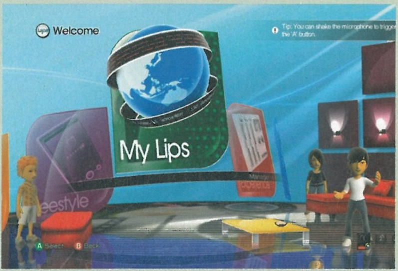
Egy évvel a karaoke játékok piacára való parádés betörés után önálló, nem számozott folytatással bővül a Lips-család. A Number One Hits olyannyira nem új epizód, hogy még kiegészítőnek is túlzás lenne nevezni (ezt jelzi, hogy dobozos játéktól egyedülálló módon csak 250 achievement-pontot ad) – szinte alig nyúl az alapokhoz, leginkább csak csinosít ott, ahol arra tényleg szükség volt.

Ilyen a menü, az előd kissé nyögvenyelős és meglehetősen puritán váza helyett erősen túlcicomázott high-tech empórium várja a mikrofonvirtuózokat. Az első rész birtoklása mindenképp előnyős, hiszen nem csak az ott elért eredmények hívhatóak át, de az ottani dalok is – a lemezcserével tökéletesen megoldott a két játék közötti kapcsolat (igaz, a telepítés a Rock Bandhez hasonlóan elvárható lenne). Kár, hogy a töltési idő továbbra is túlzottan hosszú, a folyamatos mentés miatt hosszú másodpercek telnek el tétlenül várakozva, ami egy partijáték esetében nem túl szerencsés.

A legnagyobb újdonság mindenfajta USB kulcs és MP3 lejátszó kezelése – a NOH tényleg megbirkózik az eszközökkel, de mivel se videóklip, se szöveg, se ritmustábla nem jár hozzá, ezért túl sok haszna nincs. Ahogy az online mód hiányának sem, a Lips még mindig egy televízióra korlátozza az éneklést. Ott viszont jól teszi a dolgát, még ha van is hol fejlődnie – kezdésnek például elég lett volna DLC-ként megbarátkozni a top dalokkal, hátrahagyva az idegesítő lemezcserélgetést. ■



■ **A fejlődés marginális: nem lehet felvenni saját éneküket, minden szám azonos ritmusú, és nincsenek új minijátékok sem...**



értékelés w

A Number One Hits a legnagyobb jóindulattal nézve is csak egyszerű kiegészítő több kisebb hibával.

6.9





DRAGON AGE
VÉRVONALAK



ALAPOZÓ Baldur's Gate 3 álruhában: hatalmas világ, millió küldetés, világmegmentő feladatkör – mindez rengeteg harc és vér árán. Akkora legenda talán nem lesz, de évekig is lehet majd játszani...

Sokan közülünk még ma is összekapcsoljuk a fejünkben a szerepjátékok fogalmát a Bioware nevével, és ha egy új játékról hallunk, azonnal örömkönnyek szöknek a szemünkbe. Sokszor még mi is azon nosztalgiázunk, milyen jó is volt hajdanán fiatalságunk jelentős részét holmi Baldur's Gate-ek és Neverwinter Nightsok közt leélni, fejlesztgetni karaktereinket és kicsomózni a játéktörténelem legkuszább történetszálait. Mivel egyéb forrásból már nem is számíthattunk más nyugati szerepjátékra (talán a Bethesda volt a másik jótékony cég), a Knights of the Old Republic és az azt követő Mass Effect érkezésével lassan teljesen lemondunk egy esetleges Baldur's Gate-folytatásról. 2004-ben viszont újra felcsillant a remény: a kanadai cég bejelentette, hogy elkészíti Dragon Age című játékát, amiről már akkor tudhattuk, hogy itt bizony egy virtuális BG3-nak nézünk elébe. Végre! Igaz, azóta a játék átesett pár nagygenerálon, az eredetiből pár karakteren és a sztori felvezetésén túl nem maradt – de örömünk ettől még nem sokat csökkent!

Bár az EA-játékok általában minden gépen pont ugyanazt tudják, ezúttal a PC-verzió a kivételezett

EGY TÖRTÉNET, TÖBB SZÁLON

Bár pár sorral feljebb folytatásról beszéltünk, a Dragon Age valójában egy teljesen új világba repíti el a kalandorokat, amely Ferelden néven ismert. Ferelden hosszú idők óta otthona embereknek, törpéknek, elfeknek, akik többnyire belső viszálykodások közepette tengetik mindennapi életüket. De aztán jöttek a mágusok, akik nem bírtak magukkal, s különböző vérmágiákkal és mindenféle sötét rituálékkal addig-addig szórakoztak, míg testük és lelkük teljesen eltorzult, s kitaszítottként visszavonultak a nagy nyilvánosság elől. Igen ám, de idővel sereget gyűjtöttek maguk köré, majd ahogyan az illik, visszatértek megbosszulni a halandókon mindazt, amit megkövetel minden közepes fantasy író fantáziája. Bár támadásukat visszaverték, azóta is az úgynevezett Szürke Kamarások vigyáznak a világra, a mágiát pedig csak és kizárólag a Kör Mágusai nevű csoportosuláson belül művelhetik az arra hivatottak, akikre ráadásul árgus szemekkel figyelnek a mágiaügyi ellenőrök, azaz a Templáriusok (hogy a némiképp meglepő magyar terminológiát használjuk).

És hogyan csöppenünk bele az események folyamába? Nos, a Bioware igyekezett a lehető legszínesebb történetszálat létrehozni, amit csak lehet, ahol valóban úgy érezhetjük, hogy bizony itt egysíkúságról, linearitásról szó sem lehet. Karakterünket a három faj közül választhatjuk ki, aki attól függően, milyen nemhez, karakterosztályhoz (harcos, mágus, szerencsevadász) vagy társadalmi besoroláshoz tartozik, úgy indul el más ösvényen a végigjátszáshoz vezető úton. Törpe közrendű harcosként például szolgasorsban tengetjük életünket, akinek nem sok esélye van arra, hogy valaha elhagyja Orzammar föld alatti városát, míg egy nap mestere megparancsolja neki, hogy gondoskodjon arról, hogy egy párviadalra tett fogadáson semmiképp se veszítsen. Hősünk ekkor fogja magát, páncélt lop, s saját maga vonul be az arénába, ahol persze győztesként kerül ki. Ekkor felfigyelnek rá a Kamarások és besorozzák őt. Törpe nemesként teljesen más területét látjuk már ugyanannak a városnak, ahol egy aljas árulás után kerülünk a felszínre, s így egyenest a Kamarások közé. Máguskként teljesen más élményben lesz részünk, mint emberi nemesként vagy pagonyelfként indulva – de a Kamarások végül mindenkit besoroznak. Ha elérkezünk a játéknak erre pontjára, természetesen már egy szálon futnak tovább az események, kibontakozik a történet problémás része és elkezdődik kalandunk Ferelden földjén. Ha pedig ez

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **bioware**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **nov. 3.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (pc)**

Wardens' Quest győzelem!

Október végén (tehát még a megjelenés előtt) került megrendezésre Londonban egy 24 órás maratoni Dragon Age verseny, amelyben a játékosoknak az volt a célja, hogy a lehető legrövidebb idő alatt minél több ellenfelet öljenek le, minél messzebb jussanak el a történetben, s a lehető legtöbb tapasztalati pontot gyűjtsék be hőseiknek. Tíz ország csapata indult a megmérettetésen, köztük olyanok, mint az USA, Kanada, Franciaország, s persze mi magyarok is ott voltunk. Négyfős csapatunk nagy részét újságírók alkották, akik kieséses rendszerben küzdöttek foggal-körömmel az 50 000 dolláros jutalomért. Olyannyira belejöttek a dologba, hogy végül megnyerték a versenyt, majd a fejenkénti 12 500 dolláros összeget felajánlották jótékony célra egy gyermekkórháznak. Büszkék vagyunk rájuk, s reméljük, hogy lesz még alkalmunk arra, hogy valamilyen hasonló összegtől szabadítsunk meg egy nyugati nagyhatalmat!









megtörténik, a kezdeti katasztrofális csata után megnyílik előttünk egy térkép, ahol eldönthetjük, milyen irányban is indulunk el a végzetünket beteljesítő úton, amelyeken aztán megismerkedhetünk azzal a nyolc társunkkal, akik közül kiválaszthatjuk majd azt a hármat, akikkel vállt-vállvetve harcolhatunk az éjfattyak ellen.

EGYEDÜL NEM MEGY

A Dragon Age-ben kifejezetten nagy figyelmet fordítottak lehetséges társaink kidolgozására, akikből szinte már az első percekben is kijut pár – igaz, ők inkább csak a csapat fogalmával próbálnak megismertetni minket. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy ismerkedhetünk meg a összes szereplővel, akikkel később aztán órákat cseveghetünk, hogy megismerjük életük történetét, miért kerültek abba a helyzetbe, ahol találkoztunk velük. Ahogyan azt a Bioware előző játékában, a Mass Effectben már tapasztaltuk, itt is komoly, mély kapcsolat alakulhat ki a játékos karaktere és a slepp egyik-másik tagja között. Ez a kötődés néha a játékon belül is megjelenhet, hiszen szereplőink komoly barátságokat köthetnek egymással, ami néha a buja testiség formájában is megmutatkozik (igen, lefeküdhetünk néhányukkal). Köztük a játékosok örök favoritja, a ledér alakváltó boszorkány, Morgana vált a mi első számú kedvencünkké is, aki nem csak bájos dekoltázsával, hanem modorával és hatalmas tűzgolyóival is hamar belopta magát a szívünkbe. Morganának soha nem tetszik, ha segíteni próbálunk valakin, ha jó szamaritánusként viselkedünk úton-útfélen, s az így véleményének gyakran hangot is ad, s nem egyszer kerül összetűzésbe a csapat vallásos, vagy egyszerűen erkölcsös tagjaival is. Másik kedvencem Alistair volt, aki az első perctől hű társként járta velem a vidéket, Szürke Kamarásként ketten indultunk neki a világ megmentésére. Így aztán hamar jó barátokká válhatunk bárkivel, hol humoros, hol szomorú vagy épp drámai beszélgetések után tényleg a szívünkbe zárjuk, vagy akár meggyűlöljük őket.

Ha magába szippant a világ, száz, százötven órát is eltölthetsz a Dragon Age-ben. Aztán jönnek a DLC-k

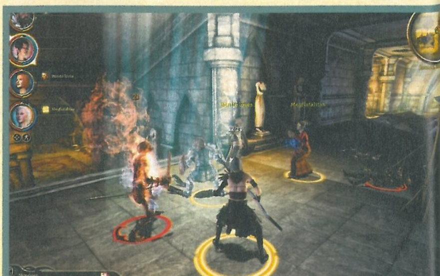
És persze nem is árt folyamatos jó kapcsolatot kialakítani azokkal, akikre később az életünket bízzuk, ugyanis érző lényekről beszélünk, akiknek véleményük van a döntéseinkről, amit egy tetszési indexen közérthetően mutat is a játék. Ha általában helyeslik viselkedésünket, elégedettek vezéri teljesítményünkkel, idővel erősebbé válnak, több bónuszképesség jelenik meg nálunk, s a harcokban is jobban teljesítenek. Ezt a változót saját magunk is befolyásolhatjuk ajándékokkal, melyeket átadva növelhetjük harci kedvüket, vagy erősíthetjük épp azt a szerelmi szálat, amit választunk. A kutyának például elég, ha odavetünk egy báránycombot, vagy egy kis jutalomfalatot, máris odáig van a gyönyörtől, a többi szereplő pedig szereti, ha mindenféle értékes cuccokkal kényeztetjük őket. Léteznek általános ajándékok, mint például egy nyaklánc vagy ezüst kehely, de találunk majd olyanokat is, melyek kifejezetten sokat jelentenek egy-egy társunknak, s átadásuk jóval szorosabb köteléket épít ki közöttünk.

■ **Na ez az a nézet, ami hiányzik a konzolos verziókból...**

KARAKTERRENDSZER

Ha pedig már kitértünk kicsit karaktereink egyik változójára, tegyünk említést arról az egyedi kis rendszerről is, ami hőseink mögött megbújik a karakterlapokon. A hagyományos szerepjátékok elengedhetetlen elemei itt is felütik a fejüket, tehát karaktereink erősség, ügyesség, kitartás, dörzsöltség és egyéb más képességekkel leírva kerülnek a világba, melyek egyértelműen úgy változnak, ahogy karakterkasztok. A harcosoknak fontos az erő, az ügyes-









■ A falkaanya (a sokemlős, csápos izé középen) a játék egyik legszemetebb ellenfele, készülj fel pár állás-visszatöltésre...



■ Említettük? A Dragon Age véresebb, mint akármelyik akciójáték...

ség illetve a kitartás, varázslóknak pedig az, hogy a mágiapontok legyenek minél magasabbak. Ha elérünk egy bizonyos szintet, akkor úgy tehetünk majd pontokat egy elég egyszerű, mégis rengeteg lehetséges változatot eredményező képességfán különféle egyedi tulajdonságokra. Harcosként például választhatunk, hogy kétkezes fegyverismeretet, vagy két darab egykezes pengével vívott harcmodort kívánunk fejleszteni, esetleg a pajzzsal történő küzdelmet. A varázslók választhatnak fagy-, tűz- és természetvarázslatok közül, de akár faraghatunk belőlük gyógyítót is, attól függően, hogy melyik rubrikába tesszük azt a bizonyos X-et minden egyes szintlépésnél. Persze lesznek olyan karakterek, akiknél már alapból találhatunk pontokat egy-egy képességágon, így érdemes lesz ott folytatni az adott kategória kimaxolását. Hasonlóképp sok szerepjátékhoz, idővel itt is sebzésosztókra, gyógyításra szakosodott mágusokra kell majd hagyatkoznunk, no és persze nem árt egy jó tank is a csapatba, aki a maximális védelemmel felvértezve képes minimalizálni a bevitt találatok erejét, s magára vonni az összes támadó figyelmét.

Egyre gyarapodó képességeinket a képernyő alján található mezőkbe pakolhatjuk bele, amiket aztán a szokásos módon, manából, illetve állóképesség pontokból használhatunk el. Ide kerülhetnek a szakmák is, melyekből mindössze hármat különböztet meg a Dragon Age: méregkeverés, gyógynövénytan és csapdakészítés tudományait. Sajnos ezek a szakmák rettentő feleslegesek lettek a végigjátszáshoz, ugyanis rengeteg pénzt visz el a különféle receptek megtanulása, amikhez később amúgy sem tudunk majd alapanyagot szerezni. Az egyszerűbb főzetek, csapdák és mérgek elkészítése persze nem nagy kunszt, de ha elérjük a 10. szintet, rájövünk, hogy nem csak időnk nem lesz ezzel babrálni, de lehetőségünk se nagyon, ugyanis a bonyolultabb szerkezetek, itókák előállításához ritka hozzávalók szükségesek, melyeket egy varázslat bármikor képes lesz ellensúlyozni.

NEHÉZ A DOLGA A KAMARÁSNAK...

Természetesen utunk során jónéhány rossz fiút kell majd kardélre hánynunk, felperzselnünk és jéggé fagyasztanunk, ami nagyjából hasonlóképp működik, mint a Baldur's Gate esetében. A játékot megállító gomb hamar egybeforr majd hüvelykujjunkkal, hiszen alapvetően egy bonyolult, gyors, rengeteg taktikázást igénylő harcrendszert ismerhetünk meg a Dragon Age-ben, ahol minden másodperc, sőt, azok töredéke is különbséget jelenthet győzelem és a játékállás visszatöltése között. Nem egyszer kétszeres túlerővel kell leszámolnunk négyfős kommandónkkal, ahol szükség lesz mindegyik karakterünk képességére, hogy minden ellenfelet a helyén tudjunk kezelni; mondjuk az erőset megfagyasztjuk, hogy nyugton maradjon, míg az aprólékot kardélre nem hányjuk. Alapvetően minden csatában erről lesz szó: harcosaink és varázslóink különféle képességekkel egy-egy másodpercre kivonnak valakit a harcból, míg a többiek lekaszabolják a legközelebb álló, leggyengébb ellenfelet. Igen ám, de ehhez minden szereplőnk tudására szükség lesz, amihez nagyjából két másodpercenként meg kell majd állítanunk a játékot, kiadni az új parancsokat, majd újra elindítani azt, hogy lássuk, mi sikerült mindabból, amit elterveztünk.

Ha szerencsénk van, mindenki egyben marad a harc végére, de általánosságban elmondhatjuk, hogy nem ez a jellemző. Ugyanis a helyzet az, hogy a játék még közepes nehézségi fokozaton is alaposan megizzaszthatja még a veterán, lakásuk mélyén Bioware-oltárt imádó játékosokat is. Belegondolni sem merünk, milyen lehet a nehéz vagy az azt követő fokozaton a játék, de az biztos, hogy a gyorsmentés billentyű nyomkodására még az esti lefekvés végeztével emlékezni fogunk, s álmunkban is azt fogjuk keresni a kezünkkel. Teljesen meghalni csak akkor tudunk, ha az egész csapatunkkal földre küldik, de nem érdemes kidőlni, ugyanis minden egyes ilyen kényszerpihenő után karaktereink betört koponyával, kiszúrt szemmel, törött csontokkal térnek magukhoz, amik addig csökkentik alapképességeiket, amíg vagy le nem táborozunk, vagy gyógycsomaggal meg nem gyógyítjuk azokat (amikből persze nem túl sokat találunk majd a játékban).

„FEGYVER CSÖRÖG, HALÓ HÖRÖG, A NAP VÉRTÓBA SZÁLL"

A játék grafikai motorja az Unreal legújabb verziójú változata alkotja, amely alapvetően igen pofás látványt eredményez minden játéknál. Így van ez a Dragon Age esetében is, amiről az első videók láttán már előre

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

Ezúttal nincs kecmec, szinte bevallott dolog, hogy a PC volt a kivételezett bánásmódot kapó platform: csak ez van magyarul, csak ehhez készült (nálunk) gyűjtői változat, és csak ebben szerepel a nagyobb csatáknál majdhogynem létfontosságú taktikai nézet. Ezen felül a konzolos verzió mértéktelenül ronda (Xboxon még inkább), szaggat (a PS3-as még inkább) és végtelenül könnyű lett. Plusz szerkesztő csak PC-hez van, így ingyenes kiegészítők is csak ahhoz fognak készülni. Szóval, ha bírja a géped, csakis a PC-s kerülhet a kosaradba.

MÁSVÉLEMÉNY

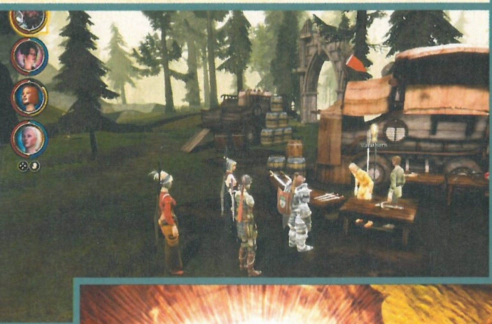
GRATH KASZABOL

Mindenki a Baldur's Gate-ekről beszél a Dragon Age kapcsán, pedig az Icewind Dale szerintem jobb hasonlat lehet: itt is a játék lényegét jelenti a küzdelem, az állandóan özönlő aljas szörnyek ellen. A sztorira meglátásom szerint kevesebb hangsúly jutott, már csak azért is, mert felépítése tökéletesen megegyezik a Mass Effecttével: a lineáris kezdetek után kapunk négy, tetszőleges sorrendben lezúzható küldetést, majd a szálak megint összefutnak, és jöhet a – baromi hosszú – királyválasztós végkifejlet.

És azt kell mondjam, hogy a Bioware-nek jobban fekszik a sci-fi, mint a fantasy. Nem rossz persze a DA története sem, az eredetsztorik, vagy a törpe város politikája egyenesen lenyűgözött, de valahogy fantasyban mintha nem tudnának olyan szabadon alkotni, mint az űrben. Itt vannak szinte egydimenziós karakterek, lapos párbeszédek és olyan klisés fordulatok, melyeket egy Mass Effectben vagy KotOR-ban sosem láttam.

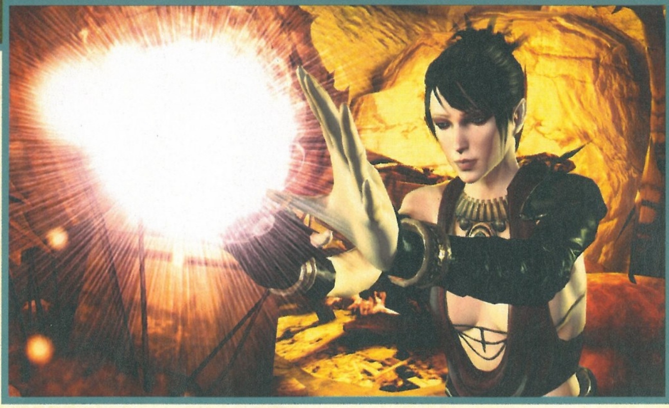
Persze hiába a panaszok, a picsogás, a Bioware még mindig tudja, hogy miként kell érdekes karaktereket, élvezetes harcrendszert és a tápolási ösztönöket beindító fejlődési szisztémát készíteni. A számlálóm már jóval 35 óra felett jár, és hiába zúzza le a fejemet ritmikusan szinte mindenki, pár óra duzzogás és puffogás után megyek vissza új taktikákkal próbálkozni. Mert félreértés ne essék, a Dragon Age nehéz lett, borzalmasan nehéz. Legalábbis PC-n, mert a kiherélt konzolos verzió sokkal, de sokkal könnyebb. Ugyan vannak itt a karakterek viselkedését automatizáló parancsok, de ezek igencsak hibásan működnek – sosem lesznek olyan megbízható társaink, mint a FF12 gambitjai.

Szerintem a Mass Effect 2 sokkal nagyobb durranás lesz – de ez nem jelenti azt, hogy a Dragon Age-et ne ajánlanám. Már csak azért is, mert megfelelő hozzáállás esetén Morganáról még az az apró ruházat is lekerül, amit amúgy visel...





Kis szemétség, vagy játékegyensúlyozási húzás? A játékban nincs korlátlan tárgytartó ládika, az csak a Warden's Keep kiegészítőben megszerezhető...





Aki esetleg női karakterét uszítaná Morriganre, csalódni fog. Leilana ellenben...



ástuk a sírját, olyannyira nem nyerte el a tetszésünket a dolog. Szerencsére idővel eltűntek a béna orkok és fantáziátlan páncélok a játékból, helyüket pedig egy sötét, véres világ vette át, aminek mi roppantmód örülünk. Bár a látvány sehol nincs túlbonyolítva, azért bőven akadnak olyan jelenetek, dialógusok vagy épp egyéb, moziszerűen koreografált jelenetek, ahol hihetetlen képsorokban lehetett részünk. Maga a játék kétféle nézetből játszható. Az egyik a karakter háta mögül, amit a konzolos változat esetében fix, nem is állíthatjuk, PC-n pedig egy Baldur's Gate szerű taktikai felülnézet is rendelkezésre áll, ahol már lehetőségünk van belátni a terepet. Azaz csak lenne, ugyanis arra már nem jutott energia a fejlesztésnél, hogy a kamerába belógó épületeket, barlangnyúlványokat áttetszőre alakítsa a játék, s így kénytelenek vagyunk folyamatosan állítgatni a kamera szögét, hogy rálátásunk legyen hőseinkre, hogy ki tudjuk centizni a területre ható varázslatainkat.

Ha pedig már vérvonalak, akkor legyen hű a játék a címéhez, vérben egyáltalán nem szűkölködik a Dragon Age! Egy-egy harcjelenet után hőseink úgy néznek ki, mint akiket egy vérrel teli golyókkal vívott paintball-meccsről szakasztottak. A végtagok és fejek úgy hullanak, mint ősszel a falevelek, a vér, ha kell, ha nem, fröcsög, ha pedig mindehhez hozzávesszük azt a kis szexet is, ami játékban található, rájövünk, hogy talán nem véletlenül fityeg a doboz sarkában az 18-as korhatárt megkövetelő kis embléma.

A játék jövője évekre biztosítva van – a Bioware folyamatosan tervezi és gyártja a kiegészítőket!

Hangok terén sincs gondunk, a szinkronszínészek ugyan néha túljátsszák magukat, de azért nem ez a jellemző. És mivel az EA játékainak esetében már szinte szokásnak számít, hogy magyar nyelven kommunikálnak velünk játékaik, a Dragon Age esetében is így van ez – igaz, csak PC-n. Mivel a játék hihetetlen sok szöveget tartalmaz, e sorok leírásával is szeretnénk fejet hajtani a fordítók előtt, akik az esetek nagy részében jó munkát végeztek a játékkal, különösképp a rímekben beszélő tölgyfa esetében. Persze akadnak fenntartásaink, mint például a templárius szó, amit reményeink szerint az első adandó patch megjelenésekor átírnak templomosra. (Az alap éjfattyú ellenfelek nevei, a Csorlák és Csesznye szavak megosztották a szerkesztőséget – volt, aki imádta őket, mást pedig kivert a víz ezek olvastán.)

MÉLTÓ FOLYTATÁS

Kamerakezelés ide, felesleges szakmák oda, mindezek ellenére a Dragon Age sikeresen hozta azt a színvonalat, amit elvártunk tőle. A játék hihetetlen hosszú története (ami akár elérheti a 80 órát is, ha mindent végigcsinálunk) képes teljesen magával ragadni mindenkit, köztük persze minket is. Bár alapvetően rettentő nehéz volt, mégis lassan a végénél vagyunk a történetnek, pedig egyszer-kétszer komolyan elgondolkoztunk azon, hogy ezt a harcot ahol állunk, képtelenség megcsinálni. Aztán kiderült, hogy valahogy mégis lehetséges, csak épp máskor, máshogyan, tiszta fejjel, több türelemmel – és úgy is lett. Minden esetre a Dragon Age kiváló alkotás, s reméljük, hogy a készítők nem vállaltak túl nagy kockázatot azzal, hogy kizárólag felnőttek részére készítették el az. Ugyanis nekünk kellenek az új kiegészítőcsomagok! ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A Dragon Age a közelmúlt legjobb szerepjátéka, még akkor is, ha néha nehézsége miatt néha, pár percre esetleg el is megy a kedvünk az elindításától

daz **9.1**



Dragon Age
Vérvonalak



A következő két év

MIVEL A DRAGON AGE EGYIK FŐ VONZEREJE, HOGY LEGALÁBB KÉT ÉVRE ELŐRE A BIOWARE MÁR BETÁBLÁZTA AZ EXTRA TARTALMAKAT, ÍGY BIZTOSÍTOTT A SZÓRAKOZÁS AZ AMÚGY IS SZÁZ ÓRÁS, MINDENRE KITERJEDŐ VÉGIGJÁTSZÁS UTÁN IS. HOGY TISZTÁBAN LÁSSUNK E TÉREN, MEGKERESTÜK A DRAGON AGE EXTRA TARTALMAKÉRT FELELŐS PRODUCERÉT, FERNANDO MELÓT, HOGY KIFAGGASSUK ERRŐL-ARRÓL.

Mikor döntöttétek el, hogy minden eddiginél jobban fogjátok támogatni megjelenés után is a Dragon Age-et?
Gyakorlatilag a fejlesztés legelejétől szó volt ilyesmiről. Ha belegondolsz, a Newerwinter Nights is az extra tartalmak miatt volt ilyen népszerű. Igaz, az még nem a mai értelemben vett DLC-ként működött, de ott is ugyanaz volt a terv: hogy a lemezen levő kaland végigjátszása után is legyen értelme, újdonság-érzete a játéknak.

A Mass Effectnél is volt szó ilyesmiről, aztán kijött egy közepes kaland, és közel egy évvel később egy aréna, szimulált csatákkal...
[nevet] Igen, ott nem sikerült minden. Ezer és egy oka volt annak is, de ebbe most nem mennék bele. Itt mindenesetre minden másként lesz, hisz fölállítottunk egy DLC-csapatot, akik legalább két éven keresztül fogják támogatni a játékot. Ez rengeteg szempontból jó, hisz például amikor – vagy inkább írd azt: ha – lesz folytatás, azt fel tudjuk vezetni rengeteg érdekes módon.

Szóval van egy külön csapat, akik csak letölthető tartalmakkal fognak foglalkozni két évig?
Igen. A Dragon Age készítőinek egy kisebb része tartozik ide, és ők dedikáltan ezzel foglalatoskodnak majd. Nem más projektektől vannak elvonva, nem egy időleges (legalábbis nem rövidtávú) csapatról van szó. Ez a csapat – a patch-ek mellett, mert az is hozzájuk tartozik – kizárólag új tartalmakat fog gyártani! Lesz időnk a rajongók kívánságait kielégíteni, új dolgokkal próbálkozni, kísérletezgetni. Tudomásunk szerint ilyet még senki nem csinált, így szeretnénk ebben is úttörők lenni. [azóta kiderült, hogy a Mass Effect 2-höz is hasonló tervek készülnek, ott is lesz egy DLC-csapat. a szerk.]

A csapat miatt van letölthető tartalom rögtön a játék indulásakor? Sok rajongó ezt nem szereti, mondván ez elfért volna a lemezen is...
Igen, ezt minden hasonló dolognál megkapják a fejlesztők. Tudjuk, hogy sokan ezt átverésnek érzik, és talán vannak olyan helyzetek is, amikor annak számít a dolog – mi úgy gondoljuk, hogy ebben az esetben nem erről van szó. Rengeteg dolog vezetett ehhez, például az is, hogy márciusról hirtelen novemberre módosult a megjelenési dátumunk: így sokkal több tartalom a megjelenéshez képest sokkal hamarabb lett kész. Merthogy, mint említettem, a játékot a Dragon Age fejlesztői készítették, a Warden's Keep tartalmat pedig természetesen a DLC-csapat. De ennél is fontosabb, hogy nincs annál jobb, mint mikor befejezel egy játékot, tetszett is, máris tudod folytatni egy másik érdekes kalanddal. Ha négy hónappal később jönne ki az első DLC, a játékosok 99%-a már mással foglalkozna, mással játszana.

Ez a Mass Effect DLC-inél is látszott?
A Microsofttól is kaptunk adatokat és persze a saját játékaink, és kiadóink más játékai is jelzik ezt. Minden információ azt jelzi, hogy az első néhány héten kell valami plusz tartalmat adni a játékosoknak. Két héttel megjelenés után igen sokán már másik játékkal játszanak, és mivel most az elő-karácsonyi szezonban jelenünk meg, ez még hatványozottabban igaz.

Mesélnél akkor erről a Warden's Keep DLC-ről?
Ez egy teljesen új helyszín lesz, a Szürke Kamarások egyik régi bázisát deríthetjük fel benne. Játékosi szemszögből fontos egy teljesen új páncél-készlet, illetőleg az, hogy hat ősi képességből kettőt megtanulhat minden hős. Sztori szempontjából is fontos, hisz ez az erőd a kamarások száműzetésének idejéből származik, és így más szemszögből mutatja meg Ferelden világát, mint az eredeti játék. Végigjátszás után ez a te erődöd lesz, pihenési lehetőséggel és kereskedőkkel. X360-on 560 pontba fog kerülni, PS3-on és PC-n 7 dollár lesz az ára.

És Shale miért külön tölthető le, még ha ingyenesen is? Miért nem kapott helyet a korongon?
Shale esete teljesen egyedi – nem is hiszem, hogy valami hasonlóval tudnánk előállni később. Ő a játék része volt igen sokáig, de amikor megszületett az első „végleges" határidőnk, 2009 márciusa, ki kellett vágnunk a játékból. Mivel ő egy hatalmas gólem, rengeteg problémánk volt vele: nem fért át ajtókon, nem tudott harcolni a sűrűn berendezett helyeken. Mivel mindenki egyik kedvence volt, ez volt talán a legfájdalmasabb dolog, amit ki kellett szednünk a játékból. Aztán később jött a hír: mégis novemberben fogunk megjelenni. Ekkor megnéztük, hogy vajon lenne-e időnk Shale visszahelyezésére. Rengeteg munka volt vele, de ezeket megoldottuk – Shale például sokkal kisebb lett, mint a játék többi gólemje, és ehhez egy külön magyarázatot is adó háttérsztorit kellett neki írnunk. Aztán kiderült, hogy a játék aranylemezre kerülése és a konkrét megjelenés között lesz időnk minden mást is helyrerázni, így megkaptuk az engedélyt. Jöhetett a munka, például visszahívni rengeteg szinkronszínészt, hogy az eddigiekhez még felvegyünk egy csomó, Shale-lel kapcsolatos partibeszélgetést, megjegyzést, utalást. Körülbelül 60% már készen volt, hisz a márciusi megjelenési dátumig rengeteget dolgoztunk rajta – de még így is hosszú hónapokba telt, mire Shale elkészülhetett.

Lesz pályaszerkesztő a játékhoz?
Igen, tervezzük a kiadását. Természetesen csak PC-n, mert még ha néhány játék engedi is konzolon az egyedi tartalmak létrehozását és megosztását, egyik sem mérhető komplexitásban egy rém egyszerű Dragon Age modulhoz sem.

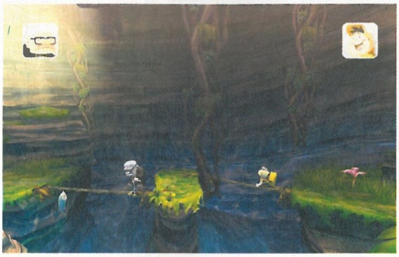
Akkor nincs is esély rá, hogy ezek megjelenjenek konzolra?
Arra, hogy automatikusan megjelenjenek, a mi közbenjárásunk nélkül, arra nincs. Rengeteg jogi és üzleti okot lehetne mondani, de például az már döntő, hogy Dragon Age letölthető tartalmakat nekünk kell feltölteni Xbox Live-ra és PS Networkre. Azonban azon sokat dolgozunk, hogy a legjobb, a PC-s közösség által készített tartalmak előbb-utóbb elérhetőek legyenek konzolon is. Lehet például, hogy havonta tartunk szavazást, és a legjobbakat átkonvertáljuk X360-ra és PS3-ra. E téren sokat kell még egyeztetnünk a Sonyval és a Microsofttal, szóval nem ígérek semmit, de természetesen nekünk is elemi érdekünk, hogy minden platformon minél több tartalom legyen elérhető a Dragon Age-hez! ■





UP
THE VIDEO GAME





ALAPOZÓ Hányszor kell még megélnünk? Animációs film a moziban, ótvar platformjáték a játéküzletekben? A THQ megint lesújt!

Gyerkőcöknek szánt animációs filmből normális videojátékot készíteni: nehéz, de nem lehetetlen feladat. Az Up-ot, meg úgy általában az egész Disney/Pixar-kínálatot üzletszerűen videojátékosító THQ-nak is sikerült már, a Verdák első játékverziója tisztességes, minden szempontból vállalható munka volt. Azóta viszont mintha elfogyott volna a lendület, és nem akar kipattanni az a bizonyos kreatív szikra: a 2009-es ősz Pixar-slágere, az Up megjátékosítása ugyan továbbra is vállalható produktum, de jó játéknak a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető.

Az Up játék legnagyobb problémája, hogy olyan alapanyagot butít le ugrándozós akció-platformerré, amely kilométerekre áll ettől a stílustól. Az élete régóta halogatott Nagy Utazásra induló öregúr, Carl, és a hozzá csapódó kissrác, Russel története filmformába öntve bájos és sokszor megindító – a játékverzió ezekből az értékekből semmit nem tud felmutatni. Kétszemélyes, a továbbjutást nehezítő akadályok közös leküzdésre koncentráló játékról van szó, félelmetesen egyszerű feladatokkal. Carl járóbotja masszív sziklákat dönt, magas platformokba akasztható be, alkalmas Russel felhúzására, és csapkodni is lehet vele. Russel indákat vág át, sziklaperemeken egyensúlyoz, és kötéllel rántja maga után Carlt. A történetbe később belépő kutya, Dug pedig kapcsolókat működtet, ügyesen úszik, és a másik két szereplő által elérhetetlen helyekre kúszik be. A képességek kombinációja (mert erre lesz szükségünk folyamatosan) akár élvezetes is lehetne, ha az elénk pakolt feladatok nem ismételnék folyamatosan egymást, és igényelnének valami gondolkodás-szerűséget. Nem tesznek ilyet, sőt, mindig egyértelműen megmutatják, hogy hol, és melyik szereplőt kell használnunk, és pontosan mit kell csinálnunk vele.

adatlap
kiadó **thq**
fejlesztő **heavy iron**
platform **pc, ps2, ps3, psp, wii, x360**
megjelenés **okt. 2.**
multiplayer **2-4**

A harc hasonlóan szimpla, egygombos, időzítésre építő tevékenység. A változatosságot itt elvileg a pályákon begyűjthető speciális képességek (Carl sivító hallókészüléke, vagy Russel trombitája) növelnék, ezekre viszont egész egyszerűen nincs szükség, bármilyen szituáció könnyedén abszolválható az alkalmazásuk nélkül is. Az Up által nyújtott élményt talán csak a kétfős kooperatív játékmód növeli valamelyest, ketten játszva kisebb az esélye annak, hogy bealszunk a huszonharmadik ugyanolyan feladatnál. Kapunk négyfős kompetitív multit is, szigorúan offline formában – ez a repülős lövöldözés öt perccel sem hosszabbítja meg az amúgy nagyjából öt órás játékidőt.

Vajon miért van az, hogy az amúgy maximalista Pixar gyakorlatilag le sem tojja a játékverziókat?

Az Up játékformában csupán árnyéka önmagának, a film humora, lényege, bája egészen minimális mértékben van csak jelen benne. A THQ igazi tucatjátékot gyártott, amit nyugodt szívvel oda lehet tenni a film mellé kínált pólók, kulcstartók, bögrék, plüssfigurák és hamburger-menük mellé – instant fogyasztásra szánt ipari termék, szűkre szabott szavatossági idővel. ■



■ **Na ez az a minijáték, amit négyen is lehet játszani. Ez még egy izgalmasabb pillanat...**

576 értékelés

1080p, dd 5.1

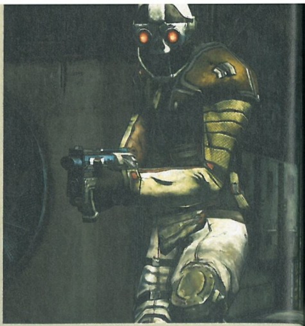
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Az oly igényes Pixar megint nem ügyelt a játékverzióra, ennek eredménye egy gyermekjátékhoz képest is ostoba program lett – ami azért is gáz, mert a film főleg nem gyerekeknek készült...

liquid **5.0**







BORDERLANDS

ALAPOZÓ Amennyiben nem unod el az első két-három órában, életed meghatározó élményévé válhat... főleg akkor, ha kipróbálod kooperatív módban is.

A Brothers in Arms-szériáért felelős Gearbox jó pár éve ügyködik azon, hogy a mit sem sejtő videojátékos társadalomra rászabadítsa Pandora világát, azonban ez a feladat egyáltalán nem volt egyszerű. Két-három évnyi fejlesztés után ugyanis némi leépítéssel kellett szembenéznie a csapatnak, majd pedig kidobták a játék elavultnak és hangulattalannak bizonyuló grafikus motorját, ami helyett végül egy modernebb, képregényes külsőt álmodtak meg a Borderlands számára. Sokan nagyon kíváncsiak voltak, hogy a gyakorlatban miként válik be ez a képeken jól festő változtatás, de el kell ismerni, hogy Pandora sivatagos, sziklás vidékei remekül mutatnak, és valóban beleéljük magunkat az idegen környezetbe, ahol a gazdag nyersanyagforrás reményében telepedtek le az emberek.

Ha már a sztorinál tartunk, ahogy az lenni szokott, a kolonizálás előtt mindenki abban reménykedik, hogy a lakatlannak tűnő bolygót tele lehet telepíteni bányagépekkel. A remény ezúttal jó hamar meghal: a feltérképezés alatt álló bolygón nagyjából minden van, csak a nagy értékű ásványok hiányoznak; pontosabban a „minden" fogalma meg amúgy kimerül egy rakás idegen eredetű építményben, illetve a tél elmúltával előbújó gyilkos teremtményekben, amelyek a telepesek életére törnek. Innentől már a remény emléke is eltűnik, mindenki a túlélésért küzd, illetve páran abban látják a meggazdagodás esélyét, hogy igyekeznek begyűjteni az idegen eredetű tárgyakat és fegyvereket, hogy azok technikáját kiismerve jussanak előnyhöz. No meg persze ott az a frányа legenda a senki által nem látott kriptáról (na jó, aki látta, az meg már nem él), ahol nem kevés sötét titok lappang arra várva, hogy valaki végre megnyissa az elfeledett szent helyet.

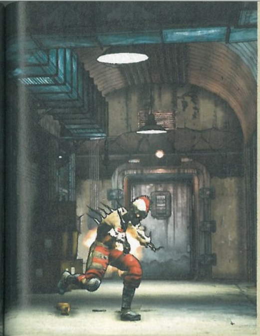
„TŰZOLTÓ LESZEL S KATONA..."

Oké, ezek közül egyik sem, de ha elindítod a lemezt, akkor négy egyéb kaszt közül választhatsz: ott van Brick, a berzerker, Lilith, a szirén, Mordecai, a vadász, illetve Roland, a zsoldos (tiszta démoni találkozó, legalábbis ami a középső kettőst illeti... Mordecai egyenlő Marduk). Ők négyen a Borderlands főszereplői, ugyanis a játékos velük együtt érkezik meg a napfényes Fyrestone-ba, ahol egyből meg is küzdhet a helyi banditákkal, majd a győzelmet követően a hullákat trancsírozó Dr. Zedtől kapja meg első feladatait. Ezek először kimerülnek annyiban, hogy menjünk el ide, meg oda, szedjünk fel ezt és azt, vagy öljük meg amazt, esetleg ritkítsuk meg a vadállományt. Az első két-három óra semmi másról nem fog szólni, mint hogy a világ megmentőjének szerepe helyett belebújunk egy utolsó kis senkiházi, a mocskos melókkal megbízott kifutófiú bőrébe. A karakterfejlődés lassú iramban halad, a fegyvereink béna kis vizipisztolyok, így aki nem elég türelmes, illetve nem szokott hozzá az RPG light játékstílus nyújtotta tápolásba, az hamar szalad majd a helyi boltba, hogy éljen a cserelehetőséggel.

adatlap
kiadó **2k**
fejlesztő **gearbox**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **okt. 20.**
multiplayer **2-4**



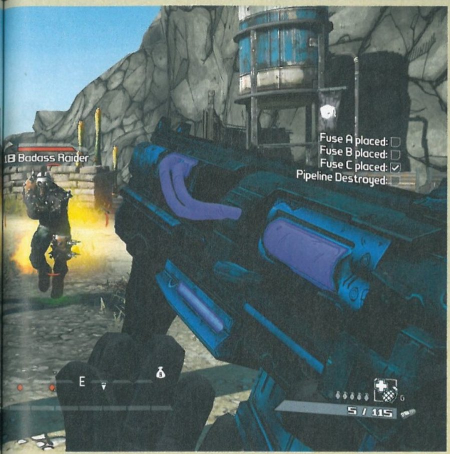


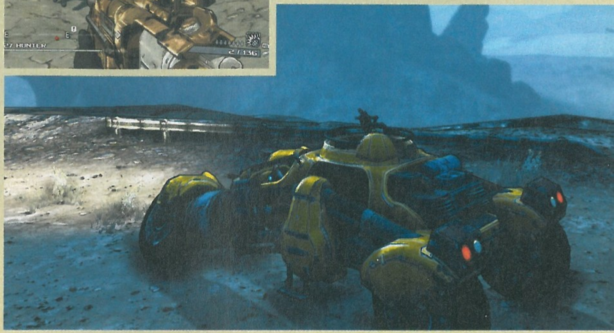












No kérem, a helyzet az, hogy amennyiben kitartó vagy, és kibírod a hosszú felvezetést, onnantól ömlik rád a biliből majd' kicsorduló cumó, és miközben karaktered komolyabb fejlődésnek indul, Pandora világa is kitárulkozik.

A Borderlands, miközben tele van akcióval, nagyon lassú játék… értem ezt arra, hogy jó iramban közel tíz-húsz óra kell ahhoz, hogy megfelelően izmossá válj, és egyre tarkábbá váljon a megismerésre váró világ, amelynek végén ott a kripta, ahova az Őrzők rejtették… na, ezt hagyjuk, majd te is kideríted. Folyamatosan kapod az XP-t, egyre erősebb leszel (jobban bírod a gyűrődést, jobb a sebzésed, illetve egyre jobb fegyvereket találsz, miközben durvábbnál durvább pajzsokra lelhetsz), plusz fejlesztheted magad és különleges képességeidet. Lilith lassítja az időt, és varázsol; Brick dühöngésben kitörve tépi szét a legdurvább lényeket is; Mordecai kis kedvencével pusztíttatja a népet, Roland számára meg ott a kihelyezhető gépágyú, ami fejlesztés után nem csak rakétavetőnek is bizonyul, de megfelelő tápolás esetében végteleníti a lőszert, és az életerőt is (nem csak a játékosnak, de a csapat többi tagjának is!).

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

Tartalmi eltérés nincs a három változat között, de néhány bug minden verzióba jutott – ráadásul mindenhol más és más problémák várhatók. A legtöbbet patch-ek segítségével már javították, de például a legégetőbb PS3-as hiba, a megszakadó szerverkapcsolat és a konnektálni nem tudó játékosok hibáját még mindig nem tudták 100%-osan megoldani. PC-n is kapcsolódási nehézségek vannak, ehhez port forwardolási műveleteket kell végrehajtani – részletes utasításokért irány a játék hivatalos oldala. X360-on az egyes képességek nem-működését már javították, egyes achievementek megszerzése viszont még csak esetlegesen lesz sikeres.

Amennyiben mindez nem lenne elég, van jármű a nagy terepekhez (bár csak egyféle, amit kérhetünk gépágyúval vagy rakétával), rengeteg pénz, meg kevéske bolt, illetve az áldozatok által random elhagyott, és randomgenerált fegyverek. Utóbbi azt jelenti, hogy szintednek megfelelően végtelenített összetételű gyilkoló eszközöket lelhetsz (persze az alapjuk véges, de a kombinációk száma ütős – plusz sebzések, energiahullámok, tűzsebzések, zoomolási lehetőségek, tárkapacitás, sorozatlövési képességek stb.), így gyakran váltogathatod majd a nálad található eszköztárat.

Meghalni nagyon nem lehet, mivel életvesztés előtt CoD- és GoW-szerűen „elfolyik" a véred, és ha közben végzel egy ellenféllel, vagy egy társad nekiáll gyógyítani, visszanyered az életed, ha pedig mégis elhullasz, némi pénzmag feláldozása mellett visszatérsz az utolsó checkpointhoz (a már leölt ellenfelek halottak maradnak, viszont a sebzettek visszanyerik az energiájukat).

ROLE-PLAYING SHOOTER

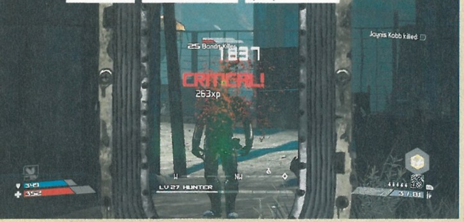
Nem szeretem a nagy marketingszövegeket. A Gearbox esetében is szerencsésebb

■ A kocsik ugyan baromi jól néznek ki, de maga a vezetés hihetetlenül idegesítő; egy apró kavics is leállítja a verdát…

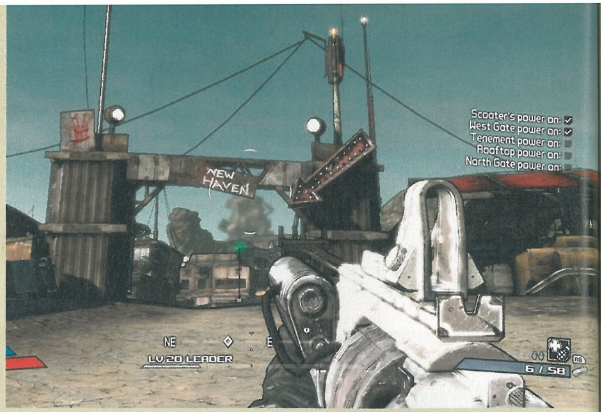
Dr. Ned, és az ő kis zombijai

Bár a Borderlands még csak most jelent meg, a programba beleszerető játékosok akkor sem fognak unatkozni, ha végigpörgették a 20-30 órás alapjátékot, elvégre már most bejelentették, hogy hamarosan megörvendeztetnek minket az első DLC-vel, amely a hangzatos The Zombie Island of Dr. Ned címre hallgat. Hogy mit is várhatunk? Előreláthatólag új fegyverek és tápolási lehetőségek, valamint a Jakobs Cove nevezetű hely, ahol Ned doki mellett szinte biztosak lehetünk benne, hogy néhány élőhalott is feltűnik majd, ebből pedig még több testrészre, és még több vérre következtetünk. A dolog jól hangzik, siker esetén pedig könyvelhető pár újabb DLC is, teljesen eltérő tájakkal és hangulattal!





■ **A szív repes az ilyen találatok láttán – ehhez persze kell megfelelő fegyver, képesség és célzás is**





■ **Minél többen játszunk, annál élvezetesebb a harc**

lett volna, ha nem RPG-ként reklámozzák a Borderlands nevet kapó gyermeküket, hanem maradnak az FPS-nél, némi szerepjátékos jelleggel, vagy pedig akkor már legyen FPS és hack'n slash keveréke. A szerepjáték ugyanis szerintem inkább a Breath of Fire, meg a Final Fantasy, és ezeknek társai. Ezekhez képest pedig a Borderlands buta, mint a kő, inkább a Diablo-vonalhoz áll közel – sok gyilkolás, párbeszédektől és morális filozofálástól mentes feladatok, plusz némi fejlődés, de a lehető legegyszerűbb módon. Mindez nagyon szép és jól összerakott formában, az átlagból is messze kiemelkedik, de azon már illene túllépni, hogy a leölt szörnyekből fegyverek hullanak elő, a lerobbant klotyókból, szeméthalmazokból meg pénzt guberálunk ki. Nem kicsit abszurd, és lenne rá logikusabb megoldás is. Persze ha a mai napig Diablózol, újabb és újabb Mephisto-runokat nyomsz le, akkor a Borderlands megoldásai sem fognak idegesíteni – csak azért szerepjátéknak ne nevezzük már a tápolást!



Talán nem vagyok túl házsártos akkor sem, ha azt mondom, a Borderlands rendkívül egysíkú és unalmas tud lenni. Órákig ugyanazon a vidéken járunk, amely elsőre pofás, másodjára kicsit szürke, harmadjára már kifejezetten zavaró... mire eljutunk a szebb hegyek közé, és beállunk a hóesésbe, addigra eltelik vagy tíz-harminc óra (mellékküldetésektől függően), és ha ez nem lenne elég, ezen a ponton már a motor is kifullad, olyan szaggatások fordulnak elő, amelyek szégyenteljesek. Közben ugyan vannak barlangok, arénák,

Egyedül unalmas lehet, de a kooperatív módban garantáltan az év egyik legjobb élménye lesz!

MÁSVÉLEMÉNY

WILSON IS MEGMONDJA

A lehető legkevesebbet dolgoztam, még kevesebbet aludtam, epikus mennyiségüt lootoltam. A Borderlands nekem az év nagy meglepetése lenne – ha nem vártam volna ennyire előre. Pedig így volt, de még így is több léccel túlszárnyalta az elvárásaimat. Sok mindenen lehetne benne javítani, de ebben a generációban eddig saccra két játék volt, amivel legalább annyi időt töltöttem, mint a Borderlandsszel az első egy hét alatt. Harminckét óra kevesebb, mint egy hét alatt. Ráadásul arra is rávett, ami amúgy hidegen hagy: az achievementek vadászatára. A millió fegyver erős túlzás, de még így is vagy 800-at használtam, számtalan mennyiségű ellenfelet öltem le, barátokkal vállvetve fedeztem fel a határvidéket és amint időm engedi, eljutok az 50. szintig is – jöhet a DLC, jöhet a folytatás, Borderlandsezni akarok az idők végezetéig!







■ Az összetett tárgynézet egy képernyőn mutat mindent. Mivel a fejlődési rendszer sokrétű, ezért nem csak a pajzs, hanem a gránátok hatását alakító kiegészítő sőt, még a kasztokhoz kötött specializáció is módosítható! Ráadásul a tárgyak összehasonlítása pofonegyszerű, a játéktérben lebegő egyszerű menü azonnal mutatja, hogy miben jobbak vagy rosszabbak a tulajdonságai. Több millió lehetséges cuccnál ez pedig egyáltalán nem elhanyagolható!



stílusban kicsit eltérő pusztaságok, de az egész olyan kicsit suta érzetet kelt, ahogy az egyetlen (jóindulattal kettő) járgány, a hatszáz fajta (sima, nagy, alfa, köpködő, áramos, tüzes, óriás) skag, meg a többi ismétlődő teremtmény, és emberi ellenfél is. A pár bugról nem is beszélve (beragadások, mesterséges intelligencia egy-két esetben). Először egyedül álltam neki a játéknak, pár óra után el is untam, ahogy kell, de aztán csoda történt: felléptem a Live-ra, ahol három ismerősöm csatározott éppen.

„EGYEDÜL NEM MEGY…"

…szól a régi nóta, ami a Borderlands esetében is abszolút igaz. Egyedül unalmas. Egyedül egysíkú. Egyedül nehézkes és néhány kaszttal nehéz is lehet. Többen azonban igazi csoda, a multiplayer nagyágyúja. Hogy mi kell hozzá? Egy headset, pár szintén a játék elején álló játékos, és kezdődhet a móka. Mivel két járgány indítható, és mindegyikbe ketten férnek el, az utazgatás nem probléma (a helyszínek váltását meg nem árt egyeztetni előre, mert ha valaki vált, mindenki megy vele együtt), a cuccok szétoszthatók, az xp pedig így vagy úgy, de mindenkinek jár.

Ami még jópofa, hogy ahhoz alkalmazkodik a program, aki a host szerepét magára vállalta, így az ő küldetései a lényegesek, és az ellenfelek is az ő szintjéhez vannak belőve, éppen ezért egy kezdő karakternek nem a legjobb ötlet harmincas szintű emberkékhez belépnie, mert aztán számára egy lövés is elég a halálozáshoz (plusz az ő számára kiutalt zsákmány is a saját szintjéhez van belőve). Na meg persze fordítva is igaz mindez, hiszen egy fejlesztett karakter xp-vel sem lesz elhalmozva új játékosok mellett.

A Borderlands tehát igazi multi játék, amely nem egymás ellen (lehet arénaharcolni, egymást kihívni, de ez ultragáz), hanem egymással, csapatban izgalmas. Ha minden kasztot képvisel a négyes, eszméletlen dolgokat lehet összehozni, kombinálva a különleges képességeket, vagy egyszerűen csak egyeztetve a taktikát. Aztán ha elértük a főellenfelet, szomorúan tudatosul bennünk, hogy vége a játéknak, bár az egészet újra elkezdhetjük, méghozzá ismét a megmaradó karakterünkhöz (marad a felszerelés is) illeszkedő, überbrutál szintű ellenfelekkel és fegyverekkel.



■ A mesterséges intelligencia nem túl okos, így kihívás is csak kooperatív módban lesz. Ott viszont bőven…

NAGY MEGLEPETÉS, ENYHE CSALÓDÁS

Mindenféle értelemben az lett a Borderlands. Meglepetés, mert talán nem vártam tőle, hogy az év egyik legjobb multiélményét okozta. Szórakoztató, látványos, hangulatos – modern western, amolyan Mad Max, Firefly stílusban. Enyhén csalódtam, mert sajnos ha nincs az embernek netelérése, vagy nem talál ismerősöket, előbb-utóbb nagyon elunja a dolgot (esetleg ott az osztott képernyős, kétszemélyes mód, de azért nem ez nem az igazi). Enyhén csalódtam, mert kicsit kevésnek találom az ellenfeleket, a terepeket a játékidőhöz képest, ráadásul a küldetések is erősen ismétlődőek. Enyhén csalódtam, mert azért a Fallout némileg hasonló műfajt képvisel, és a multin kívül az majdnem minden szempontból megveri ezt a játékot. Ám mindezek mellett is azt kell mondjam, hogy van valami a Gearbox alkotásában, aminek köszönhetően, nagyobb odafigyeléssel, akár az év játéka is lehetett volna, és ehhez nem kellett volna más, mint fél év plusz fejlesztés. Talán egy folytatás majd kiköszörüli a csorbát, plusz legalább egy extra tartalmat is kapunk a játékhoz. A Borderlands finom falat a hozzáértőknek, van mélysége és tartalma, illetve a multija kihagyhatatlan, éppen ezért több mint ajánlható darab. ■

576 | **értékelés**

720p/1080i/1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Ha szeretsz valaminek a mélyére ásni, plusz bírod a tápolást, és imádsz molyolni a kismillió mellékküldetés kivégzésével, és vannak online haverjaid, az év élménye is lehet!

böjtös gábor **8.4**











ALAPOZÓ Iron Fist bajnokság, legalább hatodszorra megrendezve, avagy minden idők legbetegebb családi drámája folytatódik. Plusz csak itt verhetsz össze egy pandát egy kenguruval…

Minden 3D-s verekedős játékok egyik ősapja, ha komoly késéssel is, de végre visszatért otthoni gépeinkre. Tekken: ez az alig hatbetűs szó mára legendává érlelődött 1994-es debütálása óta, jelentése egybefonódott az igényes, mély harcrendszerű verekedős programokkal. A sorozat eddigi csúcspontja a Tekken 5 volt: a PlayStation 2-t maximálisan kihasználó, gyönyörű, mély és csúcs hangulatú epizód megkérdőjelezhetetlenül az előző generáció legjobbja volt, ahonnan már nehezen vezethetett volna felfelé az út. Bár a hatos számmal jelölt játéktermi verzió egyike volt az első PS3 hardveren alapuló játékoknak, mégis további bő két esztendő kellett az otthoni verziók eljöveteléig. Egy teljesen új stílusú történetmód, hat új karakter, kiforrott online arénák – vajon megérte rá várni öt éven keresztül?

VÉRFÜRDŐ HATODSZOR

Bár a verekedős játékok túlnyomó többsége már nem csak a hardcore közönséget próbálja megcélozni szörnyen mély harcrendszerével, a Tekken 6-ba nem olyan könnyű belerázódni azok számára, akiknek ez az első próbálkozásuk a szériával. Márpedig nyilván lesznek ilyenek jónéhányan, elvégre ez az első olyan epizód, mely a Microsoft konzolján jelenik meg, mely kapásból cirka húsz-huszonöt millió új bunyó-aspiránst feltételez. A korábbi felvonásokhoz hasonlóan azonban a Tekken nem egy Dead or Alive, ahol gyakorlatilag akárhogy nyomogattuk a gombokat, mindig kijött valami látványos pofoneső (akármennyire is ragaszkodik Grath ahhoz, hogy ott is lehetett taktikus csatákat vívni): itt bizony kőkeményen memorizálnunk kell a mozdulatsorokat, sőt, ki kell válogatnunk belőlük, a nekünk szimpatikusakat, vagy egyáltalán azokat, melyeket képesek vagyunk a legnagyobb csata hevében is precízen kivitelezni. Márpedig bőven lesz miből csemegéznünk: a karakterenként végrehajtható száz-kétszáz közötti mozdulatlehetőség elsőre talán túlságosan lehengerlő lehet, főleg a teljesen újoncok számára.

adatlap
kiadó **namco bandai**
fejlesztő **namco japan**
platform **ps3, x360**
megjelenés **okt. 29.**
multiplayer **2**

Szerencsére itt van azonban a Tekken 5-ből átemelt, tökéletesen kidolgozott gyakorló mód, ahol az egyes mozdulatok pontos végrehajtását is megnézhetjük rövid videó keretében, majd addig gyakorolhatjuk őket, míg tökéletes rutinná nem válnak. Természetesen láthatjuk azt is, mi milyen „magasságban" százalékosan mekkora sebzést okoz:

A Tekken 6, bár sok lehetőséget kínál, továbbra is a szimpla egy az egy elleni bunyókban a legjobb!







A Rage lényege, hogy alacsony életerővel nagyobbat sebzünk, á la MK vs DC





A Tekken 5 PSP-s verziójában debütált a karakterszerkesztő opció, ami minden riválisánál több lehetőséget ad a karakter átalakítására. Jó játékkal millió kiegészítőt, ruhát, mindenféle kacatot nyithatunk meg, amelyeket aztán még külön meg is kell vennünk. A cuccok sokféleségéről sokat elmond, hogy több lehetőséget enged meg, mint a SC4... Szintén a PSP-s Tekkenből ugrott át a Ghost play lehetősége: a játék folyamatosan figyeli játékstílusunkat, a használt kombókat, és ez alapján alakul folyamatosan a ránk jellemző mesterséges intelligencia – ezt lehet feltölteni egy adatbázisba.

ez előbbinek ott van jelentősége, hogy fej, derék és lábmagasságban is oszthatjuk a sallereket, és ezek ellen másként is kell védekezni. Ennek ellenére nem voltam maradéktalanul kibékülve az edzőtérrel: a kezdők számára például igazán elmagyarázhatták volna, a fifikás kombók leírásánál melyik jel mit is jelent pontosan, ezenfelül lassan ideje lenne valamilyen formában kategorizálni a mozdulatokat. A Tekken 5-ben emlékeim szerint három különböző oszlopban nézhettük meg a könnyű/közepes/brutális fenyítéseket, itt viszont egyszerűen egymásra van szórva minden karakternél vagy kétszáz mozdulatsor, aztán nézegesse végig az, akinek van hozzá türelme. Legalább az egyes karakterek alapmozdulatait lehetne külön tenni, mert ilyen formában igen sok idő, míg beletanulunk egy teljesen új szereplő stílusába.



Szereplőgárdát tekintve egyébként ez az eddigi legteljesebb Tekken: a negyvenkét résztvevő között itt van gyakorlatilag mindenki, akit korábban megkedvelhettünk. Bryan, Yosimitsu, Craig és a többi gyilkológép mellől nem hiányozhat természetesen ezúttal sem az igen erős női szekció sem: a mellbedobással küzdő dögös macák ezúttal is nagyot dobnak a hímnemű játékosok morálján.



Szemüveges, tetovált kenguru. Igen, az a Tekken...



Van hat új játszható karakterünk is, meglepő módon mind egész ötletesek, használhatóak és jól sikerültek. A keleties beütésű, gyönyörű sírőrző leányka, Zafina, és mindenekelőtt új szőke cicababánk, Alisa, aki képes láncfűrészekké alakítani karjait, valamint akár saját fejét is felhasználja robbanóeszközként ellenfelei ellen. Leo a szokásos japán lányos fiú, fiús lány összemosódásunk, Miguel viszont egy annál vagányabb, spanyol harcművész, akinek stílusában az ibériai vérmérséklet és torreádorok mozdulatai is megtalálhatók. Az egyetlen kevésbé szimpatikus új figura Bob, aki a maga másfél mázsás testsúlyával leginkább talán a Street Fighter anti-szépségdíjas Rufusára emlékeztet. No meg persze van megint fél képernyőt betöltő, újabb démoni főellenfelünk: Azael néven fut, leginkább egy egyiptomi istenségre hajaz, életereje közel háromszorosa bárki másénak, így megsemmisítő támadásai valószínűleg igen sok kontroller törést fognak eredményezni a játékosok körében.

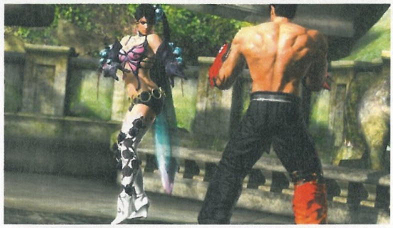
MÁSVÉLEMÉNY

GRATH, A HARCOS

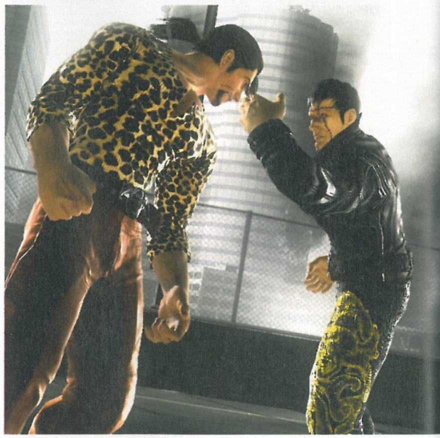
Örömmel láttam, hogy bár technikai szinten a Tekken 6 nem tudott felnőni még a cégen belüli riválisaihoz sem, a designerek legalább megdolgoztak a pénzükért: a jól ismert karakterek teljesen elvont, őrült pályákon csapnak össze, és ami még inkább tetszett, teljesen őrült zenék kíséretében (elektro-rockabilly; ilyen tényleg van és nem tudtam róla?!). A játékmenet maradt a régi, és akinek a PSP-s Tekken is megvolt, annak még a karakterszerkesztés és az eltérő viselkedésű karakterek sem lesznek újak. Persze az online küzdelmek miatt valószínűleg minden régi rajongó is kipróbálja majd a Tekken 6-ot, és ez így is van jól – valahogy sokkal barátságosabb volt az online közösség, mint a Soulcalibur 4-ben vagy a Street Fighter 4-ben. Nem bántam meg, hogy megvettem, mert hiába rondácska, hiába ér nullánál is kevesebbet a scenario játékmód, verekedni még mindig fantasztikusan lehet benne. És mi lehetne fontosabb egy Tekkennél...







A karakterek a beállított képeken jól néznek ki, a játékban már kevésbé



SZTORIMESÉLÉS, ÚJ STÍLUSBAN

A Japánban már két évvel ezelőtt megjelent játéktermi verzióhoz képest a konzol változatnak egy valódi újítása van az online csatatereken felül, ez pedig a Scenario, a történetmód. Különböző kiállításokon már többször kipróbáltuk ezt a legjobban talán a Mortal Kombat: Shaolin Monks mellékszálra hajazó, leginkább klasszikus beat'em upokat utánozó módozatát, de egyszer sem sikerült lenyűgöznie bennünket. Így maradt ez a végleges verzióban is. Egy igen gyenge, ám annál hosszabbra nyújtott történetszál keretében különböző helyszíneket kell felkeresnünk harcos párosunkkal, ahol meghatározott időn belül, általában öt-nyolc perc alatt kell végeznünk a ránk támadó több tucat gyengébb, névtelen harcossal. Ugyanúgy vannak speciális mozdulataink, kombóink, mint az alap harci felállásnál, csak itt karakterünket más szemszögből szemléljük és teljesen három dimenzióban mozoghatunk, ennek köszönhetően pedig egyszerre akár tíz-tizenöt ellennel is küzdhetünk.

Érdekes, hogy a Scenario módon belül, mintegy „eldugva" kapott helyet az Aréna, ahol kedvenc karaktereinkkel végigküzdve a szokásos öt-hat harcost, majd legyőzve azaelt megnyithatjuk mindegyikük egyedi, gyönyörűen renderelt végső videóját. Ezenfelül találunk még csapatbunyót is, ahol akár nyolcfős megacsapatokat is egymásnak engedhetünk, valamint a szokásos időre menő, illetőleg életerőnk végső elfogyásáig tartó Túlélő mód is megtalálható. Ezek mintegy érdekes keveréke a Ghost Battle opció, ahol győzelmünk után még a következő ellenfelünket is megválaszthatjuk attól függően, mennyire érezzük erősnek magunkat. Ám mindezek ellenére én továbbra is hiányolok egy olyan egyjátékos módot, ami igazán leköti azon játékosokat is, akik csak egyedül tudják kipróbálni a Tekken 6-ot. A Soulcalibur 4-ben napokig, hetekig elvoltam az ötvenszintes Torony meghódításával, itt viszont ha a teljesen más stílusú beat'em up részt elfelejtjük, akkor csak mindenféle „klasszikus" egy-sok elleni küzdelmek vannak, amíg el nem vérzünk.

Szerencsére a Tekken 6 online téren – az első patch után – szinte tökéletesen funkcionál, lag nélkül

Persze lehet, és kell is azt mondani, hogy ahogy a sorozat korábbi részeit is, a Tekken 6-ot ugyanúgy többjátékos módra optimalizálták. Valóban igazán pazar, magával ragadó élmény, mikor két egymással nagyjából egy szinten lévő játékos csépeli egymást órákon keresztül, bár az is igaz, szerintem

Új karakterek



1 LEO Eláruljuk: Leo lány. Anyját Kazuya gyilkolta meg, ezért jelentkezik a bajnokságba. Nem túl erős karakter – legalábbis mi még nem találkoztunk világverő Leóval se online, se offline.

2 LARS Titokban ő is a millió gyermeket nemző Heihachi gyermeke, a sztori szerint egy fellázadó Mishima különleges kommandó vezetője. Harcban meglehetősen szürke figura...

3 ZAFINA A közel-kelet egyik rejtélyes törzsének képviselője, aki egy sötét jóslat miatt hagyja ott állását, a falu misztikus síremlékének őrzését. Szexi és erős – érdemes kitanulni fogásait.

4 MIGUEL A változatosság kedvéért ő Jint keresi húga meggyilkolása miatt. Harci stílusa nem egy igazi harcművészeten alapul, bár torreádor-szerű beállásai azért bőven vannak.

5 ALISA Az egyik Mishima-tudós készítette ezt az androidot, meggyilkolt lánya képmása után. Igazi modern robotcsaj: karjai láncfűrésszé válnak, a fejét dobálja, vagy felrobbantja, ha arról van szó.

6 BOB Egy karate-bajnok, aki erejének növelése végett hízlalta fel magát – és közben megpróbált olyan fürge maradni, mint nyurga srácként. A durva az, hogy ez majdnem sikerült is neki...







Tekken, mint beat'em up



Bár már a korábbi részekben is helyet kapott egy rövid, teljesen más nézetet használó csihi-puhi mód, az a fő játéktól teljesen különállóan, extraként funkcionált. A Tekken 6-ban ez megváltozott: gyakorlatilag ezt az ötletet „továbbfejlesztve" alkották meg a történetmesélésre hivatott Scenario módot. A helyszínek között bizonyos fokig magunk választhatunk sorrendet, ám sok különbség nem lesz közöttük: mindenhol gyenge katonák, robotok és harcosok siserehadát kell rongyosra vernünk pár perces időhatáron belül, hogy végül elláthassuk az adott főellenfél baját is. A szétverhető ládákból időnként életerő potyog, ellenfeleinktől pedig lángszórót, géppisztolyt, és hasonló nyalánkságokat is zsákmányolhatunk, ám mindez nem sokat segít az előző generációt idéző látványvilágon, a kameragondokon, az irányításbeli nehézségeken, de legfőképpen a monotonitáson. Ha elfogyna életerőnk, vagy egy szerencsétlen ütés folytán vízbe pottyannánk, esetleg a végső ellenfél két speckó kombóval földhöz vágna, természetesen kezdhetjük elejéről az egész szakaszt.



ebben a sorozatban sokkal nehezebb optimális ellenre lelni, mert főleg a mostani pár apró újítással harcrendszere még a Street Fightereknél is mélyebb lett (kövezzetek meg, akkor is így van). Ott vannak ugyebár indulásnak a három különböző magasságban bevihető támadások és karakterenként cirka százötven mozdulat, mozdulatsor, meg persze a kitérés és az átdobások lehetősége. Erre jön még a bevezetett Rage szisztéma, mely komoly bónusz-sebzést ad annak a félnek, akinek életereje drasztikusan lecsökkent. Szintén apró, ám annál jelentősebb újítás főleg a profik számára, hogy megjelentek a különböző külön a kombók megszakítására létrehozott mozdulatsorok, melyek segítségével védekező helyzetből egyből ellentámadásba mehetünk át.



Online arénákban a lehető legváltozatosabban felöltözött ellenfelekkel fogunk találkozni



TEKKONLINE

A játék online módozata, főleg ahhoz képest, hogy ez az első online harcszínterekre merészkedő Tekken 6 csaknem tökéletes lett. A gyorsküzdelem menüpontban csaknem olyan gyorsan belevethetjük magunkat az online párbajokba, mint az egyjátékos módba. A gép mindig megpróbál a hozzánk legközelebbi statisztikákkal rendelkező ellenféllel összehozni, így jó eséllyel azonoshoz közeli tudású játékosok találhatnak mindig egymásra. Bár engem legelőször, a megjelenés utáni napon egyből egy veretlen, tíz KO-s bajnokkal sikerült összesorsolnia, de ahogy nőtt az online csatározók száma, úgy váltak egyre kiegyenlítettebbekké pofozkodásaim is. A gyorsjáték mellett természetesen van lehetőségünk messzemenő kalibrációra az online csatatereken is, sőt, valamennyi küzdelmünket el is menthetjük, majd újranézhetjük őket, vagy akár fel is tölthetjük a többi játékos okulására. Külön öröm látni a sok egyedien és elvetemülten felöltöztetett karaktert: engem például már az első nap összehozott a sors egy rózsaszín szoknyás, lila masnis óriáspandával…

A milliónyi, kontinensekre is lebontott eredménytábla, legjobbak listája és az egyelőre tökéletesen lagmentes környezet egyértelművé teszi, hogy a hatodik rész legnagyobb erőssége az online csatározások. A Live-os arénák hónapokig lekötnek majd minden Tekken rajongót, akik végre megismerkedhetnek az Iron Fist Tournament legjobbjaival szerte a világon.

Külsőségek tekintetében a karakterek animációja szép és folyamatos, ám a környezet közel sem hozza az elvárható top minőséget. Bár a tizenhat pálya hangulatos és változatos helyszíneket vonultat fel – lángoló közúti alagút, hegygerinc, bár, nagyvárosi utca – kidolgozottságuk eléggé átlagosnak mondható. Nincsenek többszintes helyszínek, interaktív, veszélyes pályarészek, és a háttérben is elfért volna sokkal több „akció".

Összességében a Tekken 6 egy végtelenül mély harcrendszerrel rendelkező, profi verekedős játék lett, melyben azonban kritikustársaimmal egyetemben nem érzem azt a mindent elsöprő, lehengerlő hangulatot, amit az előző részben. A történet mód úgy ahogy van, felejtős, ám karaktereink cicomázásával, és főleg az egymás elleni küzdelmekkel hosszú hónapokat fog eltölteni minden régi és új Tekken rajongó. ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Egy közepesen gyenge akciójáték-módon túl semmi újat nem hoz, de játszani vele, online leverni ismerősöket és ismeretleneket még mindig rendkívüli élvezet.

greg5

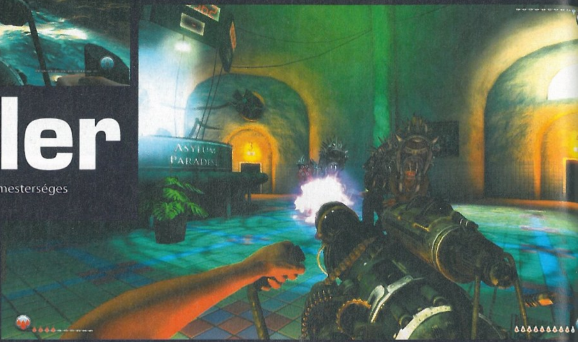
8.5





Dreamkiller

ALAPOZÓ A fájdalom után most az álmainkat is darabokra töri – taktika, mesterséges intelligencia, minijátékok és járművek nélkül; FPS a múltból.



A Dreamkiller név nem véletlenül utal a négy évvel ezelőtti Painkiller című agyatlan FPS-re: azonos fejlesztők követték el a szolid sikereket elérő pokoljárás előző részét – illetve egészen pontosan annak második kiegészítőjét, az Overdose-t. A Painkiller a Serious Sam mellett talán az előző generáció egyetlen stílusos eszement vagdalkozása volt, ahol a régi szép Doom-os időket visszaidézve a játékos egyetlen feladata, hogy halomra mészárolja a százfős hordákban rátörő mindenféle pokolfajzatokat. A már említett két program megmutatta, hogy ez az ezeréves (na jó, csak két évtizedes) formula látványos pályadesignnal, ötletes fegyverekkel és fantáziadús ellenfelekkel az új évezredben is életképes, sőt, élvezetes lehet. A Dreamkiller azonban pillanatok alatt szilánkokra töri vágyainkat és álmainkat.

A Painkiller öt évvel ezelőtt tényleg jó móka volt; ugyanaz, gyengébb designnal ma már nem elég...

Az igen minimalista háttértörténet szerint egy Alice Drake nevű pszichológus csajszit alakítunk, aki képes páciensei agyába beférkőzni, ott materializálni magát és kiirtani annak betegségeiért felelős lényeit… Iszonyatosan kreatív, mondhatom. Bár az ex-id fenegyerek, American McGee hasonló ötletét parádésan valósította meg Alice című játékában, nem is beszélve Tim Schafer pszichonautáiról, itt már más a helyzet…

Először is a pályáknak, helyszíneknek kilencven százalékukban közük nincs egy álomvilághoz, vagy agyhoz, egyszerű jellegtelen épületek és terek közt bóklászunk fel s alá. Szerintem ezer emberből egy sem mondaná meg a képek vagy videók láttán, hogy most éppen valaki agyában kurkászunk. Míg a Psychonauts elvont figuráinak agyrémei mai napig élénken élnek emlékezetemben, a Dreamkiller nem képes szinte semmilyen formában összekapcsolni a pacienseket a helyszínekkel. Elvileg minden egyes pálya más és más ember gógyijában játszódik, akik mind különböző félelmektől szenvednek: klausztrofóbia, „munkafélelem", nyílt helyektől való iszony, és még egy csomó olyan para, amiről jó esetben soha nem is hallottunk. Na most ezen pszichés betegségek és pályakinézetek, ellenfelek közt a legnagyobb erőlködésemmel sem sikerült felfedeznem különösebb kapcsolódási pontokat.

Lehet a fejlesztők arra apelláltak, hogy az átvezetőket úgysem fogja végignézni senki sem: budget kategóriánál divatos módon ezúttal is unalmas narrációt hallgathatunk csupán végig a dögunalmas állóképek felett ásítozva. Ha valahogy átszenvedtük magunk rajta, általában egy kihalt, fakó vidéken találjuk magunkat, ahol három és fél másodpercen belül ránk rontanak mindenféle csúnya bestiák. Nem ijesztőek, se nem félelmetesek, viszont rohadt sokan vannak, kidolgozottságuk pedig a négy évvel ezelőtti Painkiller bestiáinak szintjén mozog – szerintem pár ott, alacsony minőség miatt fel nem használt modellt egy az egyben átemelhettek. Ahogy az várható, a továbbjutás mindig csak akkor lehetséges egyik teremből, vagy inkább térről a másikra, ha legyilkoltunk párszázat ezekből a jórészt semmiből előtűnő izékből. A hiányos AI még nem akkora gond, az viszont, hogy alig van fegyvertípus és azok is borzasztó sablonosak, már annál inkább. A helyenként egész hangulatos, pörgős zene és elvont főellenfelek azért valamelyest feldobják a játékot, melyből még ily formán sem sikerült teljesen ki(álom) gyilkolni a felhőtlen mészárlás örömét. A Dreamkiller azonban így is igen távol marad a karácsonyi bevásárló lista éléről. ■

adatlap

kiadó **aspyr**
fejlesztő **mindware**
platform **pc, x360**
megjelenés **okt. 30.**
multiplayer **2-8**

576 értékelés

p4 2.4 ghz, 1 gb ram, 256 mb vram

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Se fantázia, se design nincs sok – mészárolni ugyan még mindig nagyszerű, de ezt más játékokban megtehetjük sokkal magasabb színvonalon is.

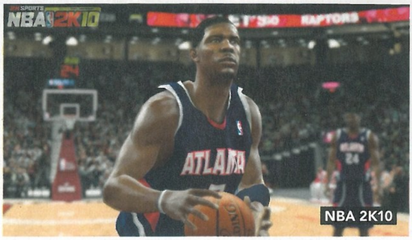
greg5 **5.0**



■ **Nem egészen tudjuk, hogy mi ez a sárga fegyver, de valószínűleg hatásos lesz**







NBA 2K10 VS NBA LIVE 10

ALAPOZÓ Előző számunkban fogatlan kanadaiak, most pedig nyurga amerikaiak csapnak össze. Két sorozat, két szemlélet – a hokitól eltérő végeredménnyel.

adatlap (LIVE 10)
kiadó **ea**
fejlesztő **ea canada**
platform **ps3, x360**
megjelenés **okt 9.**
multiplayer **2-10**

adatlap (2K 10)
kiadó **2k**
fejlesztő **visual concepts**
platform **ps2, ps3, x360**
megjelenés **okt 6.**
multiplayer **2-10**

Mivel a Sony sorozata az idei évet kihagyta – mondjuk oly sokaknak nem fog hiányozni – csak két legény maradt talpon, hogy pattogtassák a narancssárga golyóbis, és megpróbálják megállítani Kobe Bryantet. Az évek óta zajló párharc végeredménye nem változott, de a verseng-gés sokkal szorosabb lett.

Eddig ugye bármelyik évjáratról is volt szó, bátran kimondhattuk, a 2K fémjelű verzió sokkal élethűbb szimulációja a sportágnak, mint a Live. Utóbbi persze némileg látványosabb játékot tett lehetővé: hatalmas zsákolásokat, követhetetlen cseleket és egy megmagyarázhatatlanul fürge Shaqet. A 2K azonban kicsit lassabb és sokkal élethűbb volt már az első, dreamcastes évektől kezdve. Ez tavaly is így volt, és most is így van – de tagadhatatlan, hogy az EA kanadai fejlesztői idén megkezdték a felzárkózást.

A 2K idei legnagyobb újítása a My Player opció, ami nem csak egy egyszerű karakterszerkesztő, mint azt az egyszerű név talán sugallja. Nem, ez egy teljesértékű karriermód (végre!), amelyben az általunk alakított játékos a nyári edzőmeccseken nyújtott teljesítményével kerülhet be a csapatba, majd szorgos edzőmunkával és persze a meccseken nyújtott jó teljesítményével vívhatja ki a nagyfőnök dicséretét. Ezen túl megmaradt minden tavalyról, és ami engem külön megfogott, az online meccsek végre nem szaggattak.

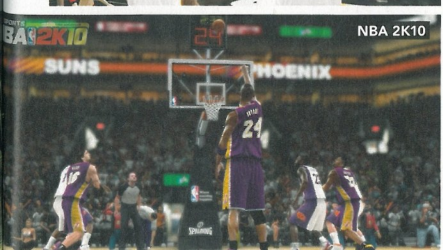
Játékmenet tekintetében a legfőbb változás, hogy a sprintelést kicsit visszafogták: eddig végtelen mennyiséget lehetett nyargalni, most viszont egy FIFA-hoz hasonló energiacsík mutatja, hogy az adott játékos mennyire van eltikkadva. Nem egy forradalom, de legalább még a veterán 2K-játékosoknak is át kell kicsit alakítania a játékstílusát. E mellett kapunk új taktikákat, valamint egy általában remekül funkcionáló, de néha megzavarodó mesterséges intelligenciát – különösen védekezéskor tudtak ritka hülyén helyezkedni társaim.

Az EA és a 2K szokásos éves párviadala ebben a sportágban megint hagyományosan zárult...

A Live-ban igazán új dolog nincs: a Dynamic DNA funkció a valós híreket, eredményeket építi bele a játékba, és ugyan tavaly hiányzott, korábban láttuk már. A Be a Pro mód ezúttal Adidas Live Season néven szerepel, de a brandelésen túl sok újat nem tud: baromi idegesítő, hogy még mindig nem csinálhatunk saját játékost magunknak. A játékmenet az, ahol tényleges fejlődés látszik, a Live maga mögött hagyta a néha az NBA Jamet idéző játéktermi pillanatokat, legtöbbször valós kosárlabdára emlékeztet az, amit a tévén látunk. Érdekes, hogy itt a 2K-verzióval szemben a védekezésben erős az MI és a támadásban voltak gondjaim a taktikák betartásával, a kombinációk végrehajtásával...

Körítés tekintetében szintén a 2K a bajnok, a nézőt viselkedésétől az NBA Today rendszerig (ugyanazt tudja, mint a Dynamic DNA), a remek kommentátortól a riválisát leköröző grafikáig mindenhol ez állapítható meg. Nagy kár, hogy a 2K 10 rengeteget szaggat – minden platformon. PS2-n és 360-on ez különösen idegesítő tud lenni, de még az e téren legjobb PS3-as változat is képes a legrosszabb pillanatban elveszíteni a fonalat. Nem is értem, tavalyról nem emlékszem ilyesmire... Szaggatás a Live-ban is van itt-ott, de itt a rémesen hosszú töltési idők fognak inkább az agyunkra menni. Mindent egybevetve idén is a 2K-féle kosárlabda a jobb, de ha az EA megrázza magát és a FIFA-hoz hasonló figyelmet fordítanak a sorozatra, pár év múlva megfordulhat a helyzet. Persze ez egy elég nagy „ha”... ■





576 (LIVE 10) **értékelés**

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A fejlődés nagyon is észrevehető, de még mindig bőven van hová javulni. Az irány stimmel, már csak egy zsák pénz és elhivatottság kell

grath **7.2**

576 (2K 10) **értékelés**

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Továbbra is a műfaj királya, és még csak nem is kényelmesedtek el. Ha ez így megy tovább, és jövőre is lesz legalább egy-két jó ötletük, nehéz lesz megfogni őket.

grath **8.5**





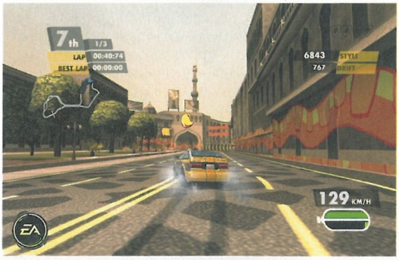
NEED FOR SPEED NITRO

ALAPOZÓ Az Electronic Arts platform-exkluzív arcade száguldozást ígért a Nintendo-tulajdonosoknak. Megkapták – bár egy videojátékkal jobban jártak volna…

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **ea montreal**
platform **wii, ds**
megjelenés **nov. 6.**
multiplayer **2-4**

A Need for Speed-széria újabb és újabb epizódjainak kiadása egyfajta óvatos pofátlanságként is felfogható volt; a sokak számára „az" autóverseny szinonimájává vált játék úgy hozzátartozott az évi megjelenésekhez, mint a mínusz húsz fokos átlaghőmérséklet az Antarktiszhoz. Az ütemterv természeti jelenséggé vált, ami miatt maximum morogni lehetett. A tavalyi Undercover kapcsán ez meg is történt: a T. Nemzetközi Sajtó úgy leszedte a játékról a keresztvizet, hogy az anyacég ijedtében felszámolta a Black Box stúdiót, a székházat ledózerolta, a tagokat pedig Szibériába deportálta kényszermunkára. Oké, azt azért nem, de legalább a széria újragondolásával kapcsolatos fogadkozásokba bocsátkoztak.



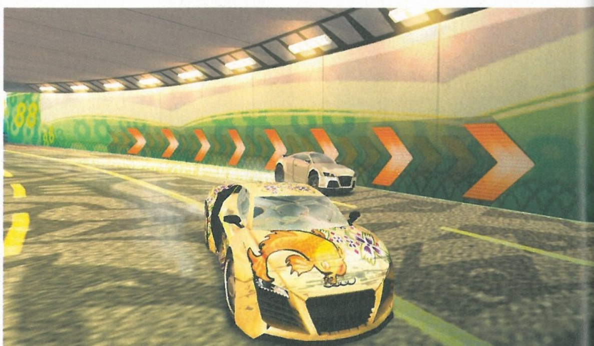
ABSZURD HUMOR

A Wii-verzió sorsa különösen problémás volt, mivel az egyébként igen népszerű játéksorozat ezen a platformon Waterworld-volumenű katasztrófának bizonyult; még a genfi egyezményt két lábbal tipró My Horse and Me is kelendőbb volt nála óceánon túl s innen egyaránt. Éppen ezért döntöttek a platform-exkluzív verziók mellett: míg a Shift a precízebb, a szimulációhoz közelebb álló vezetés élményét kínálja (meglehetős sikerrel), addig a Nitro a féktelen arcade csapatást kedvelőket kényeztetheti el. Az elképzelés szépen mutat a design-dokumentumokban és az éves ütemtervben egyaránt – elméletben tökéletes, akárcsak a szocializmus.

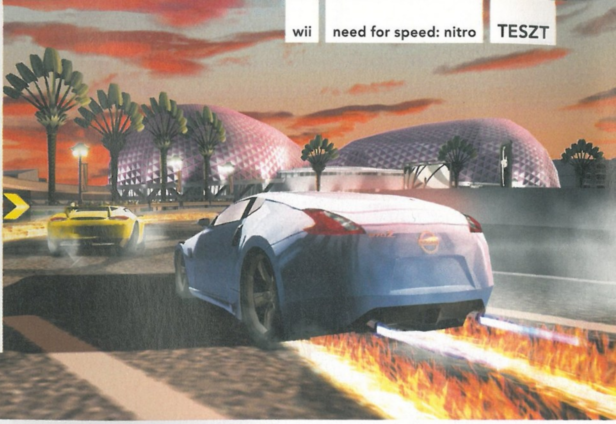
Az első néhány kanyar után úgy meredtem a képernyőre, mint a tudományos kutató a mutáns ebolavírusra a mikroszkóp lencséje alatt. Utazás a koponyám körül: ha nem sikerül önkéntelenül elbájolódnom, azonnal a fejlesztői motiváción kezdek el gondolkozni. Most is ez történt. „Ez valami borzasztóan fals, a nemzetközi származás ellenére is szomorúan magyaros ízű, tehát röhögést fakasztani képtelen tréfa-e, vagy tényleg volt valaki, aki ezt látta mozgásban, és megveregette a programozók vállát: jól van gyerekek, ez szép, ez klassz, gratulálok, prémium, Bahama, luxusbige, pezsgőfürdő?" – morfondíroztam.

Komoly, vagy tényleg csak tréfa? Zokogni kell vagy kacagni? Nem egyértelmű. A komponensek önmagukban is igazi, ínyenceknek való élc-falatkák, de az összhatás aztán tényleg kiveri a biztosítékot. Sírvaröhögés, az.









POÉN?

A Nitro esetében képélességről csak a fűrészfogas poligon-illesztések kapcsán beszélhetünk. Maradjunk annyiban, hogy a kilenc éves Metropolis Street Racer szebben festett, és akkor még jóindulatú is voltam. Mintha sok-sok köbkilométernyi masszív, neoncsövek által megvilágított takonyban haladnánk előre – erre utal a sebesség is, ugyanis az nem hagy kívánnivalót maga után. Nem egyszerűen gyors: döbbenetesen, hajmeresztően pörgős anyagról beszélhetünk. Daytona USA + fél kiló amfetamin. Üdvös; az arcade versenyeknél a sebesség fontosabb tényező, mint a tűéles kép.



A pályák kialakítása nem annyira játékdesign-enciklopédiába, mint burleszkbe illő – Dubaiban autózva például úgy éreztem magam, mint aki egy cigánykarneválon száguld keresztül egy kisiklott expresszvonatban ücsörögve. Szivárványszínek és bizarr geometriai formák, villódzás, kanyarok, objektumok. Csak úgy kapkodtam a fejem – ez most versenypálya, közút, alagút, felüljáró? Képtelenség eldönteni. Mintha egy, a pályatervező szoftverben meglapuló Véletlenszerű Objektum Generátor köpte volna ki ezt a végeredményt. Madrid szürkéskék, pixeles Chagall-gúnyrajz, Rio de Janeiro a műpálmák és a moslék N64-es textúrák őshazája, Kairó a homokszínű, keleties, elektro-hip hop aláfestéssel prezentált, turbó-fröccsbe mártogatott semlegesség.

A játék egyszerűen ronda – ennél temérdek PS2-es játék (például a Burnoutok) sokkal szebb volt...

A járművek kialakítása is boldog nosztalgiahullámot gerjeszt: a szívem csücskének számító Dodge Charger szerepeltetése önmagában pirospont, az pedig, hogy a modelljét valószínűleg az 1996-ban megjelent Screamer 2 tervezőszoftverével készítették, olyan, nem szándékos retroflash volt, amelynek a leírásával kapcsolatos kifejezéseket jelenleg is nyelvtani laborokban fejlesztik a lingvisztika sokat látott professzorai. Látni kell. Látni kell, amint a Charger felbőg a kanyarban, kétszázharminccal kilő a nitrózást követően, miközben mögüle körülbelül háromszázötvennel előznek be a rendőrök, és elkezdenek labdázni egy, a Chargernél KISEBB teherautóval, ami úgy pattog, mint egy tájfun cibálta kartondoboz. Ha már a fizikánál tartunk: bár a kocsi fara úgy csapódik a pálya falának, mintha valóban egy masszív fémötvözet kaparná az aszfaltot, ütközéskor képes zabolátlan szappantartóként viselkedni. Az autók mozgatása egyébként is az Excite Truckot és Cruis'n-t idézi, tehát arcade-ebb bármelyik játékteremnél.

A játékmenet felfoghatatlanul bizarr: a fenti két játékon kívül a Mario Kart és a Burnout komponenseit elegyíti. Megvannak a felvehető power-upok: a csavarkulcs-ikonnal javíthatjuk ki a menetközben megsérült autót – ez a menetteljesítményre is hatással van, plusz nitrózni sem tudunk egy lerobbant járgánnyal –, a jelvénnyel pedig a riválisokra uszíthatjuk a rendőröket; ez kimondottan jópofa húzás. A nitrót a drifteléssel tölthetjük fel, ami a Ridge Racer fáziskéséses sémájára épül, viszont az ilyenkor elérhető sebesség egyszerűen irgalmatlan – autóverseny talán gyorsabb még sose volt. Tetszetős a „graffiti-effekt" – a versenyt vezető kocsi textúrája a tereptárgyakra mázolódik száguldás közben, így jelölve, hogy ki az úr a közutakon.

NEM VICC

Képtelenség eldönteni, hogy a Need for Speed Nitro egy pénzmosásra felhasznált melléktermék, az interaktív Groteszk megtestesülése, vagy egy félkész állapotban kiadott anyag – másfél óráig szórakoztató, videojátéknak bajosan nevezhető, de konzolon futtatható program. Jómagam képes voltam töretlen derűvel szemlélni a megtestesült abszurditást, hiába motoszkált a hang a fejemben: „Most mit röhögsz, ez egyáltalán nem vicces!" Mert nagyon is az – csak hát ki az, aki ezért fizetne be a játékra?

A versenyben éppen első határozza meg, hogy mennyire undorító graffitik lepik el a várost.



576 értékelés

480p, dts 2.0

1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

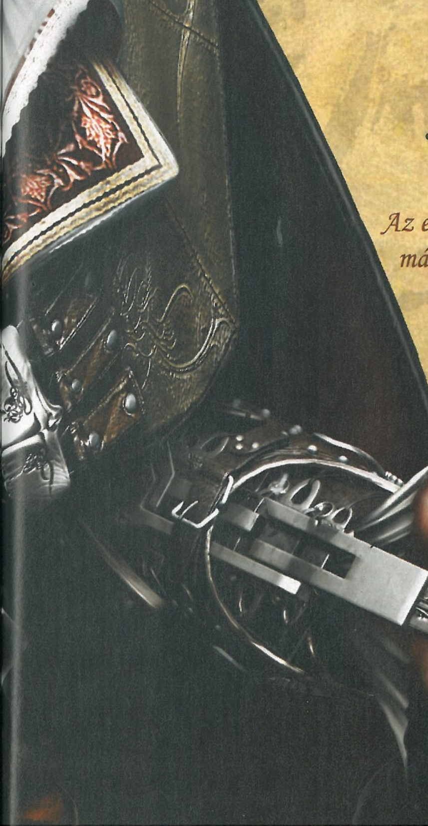
Még senkinek nem jutott eszébe a „novelty music" szellemisége alapján videojátékot készíteni – valószínűleg az EA-nek sem, de remekül sikerült.

tyler **4.5**



Assassin's Creed II™

Nagy balhé kis Itáliában: az Assasins's Creed nem csak időt, de helyszínt is vált, a templomosok és a bérgyilkosok évszázadokon átívelő történetét pontosan ott folytatva, ahol az elődje abbahagyta.



Monumentális elvárásoknak minden szempontból megfelelni szinte lehetetlen. Minden igényt kielégíteni, mindenkit kiszolgálni, mindenkinek a kedvére tenni embert próbáló feladat. Kihívás, amit az Assassin's Creed önkéntelenül is magára vállalt: a világot ígérte, de csak három várost hozott. A gépezet nem állt meg, hiszen nem tehette – sokat vártak tőle és sokan hitték azt, hogy ezúttal már menni fog. Két év kellett hozzá, de végül elkészült. Az, ami nem csak egy folytatás, hanem maga a Messiás. Aki ezúttal nem csak ígér, de teljesít is. Méghozzá maradéktalanul.

Az első rész legnagyobb hibája a monotonitása volt – ez a második részre a legnagyobb rosszindulattal sem fogható rá

A MONA LISA MOSOLYA

Évek helyett órák: bár a való világban közel két esztendő telt az Assassin's Creed hidegzuhannyal felérő befejezése óta, Desmond számára ez alig egy éjszaka volt – az AC2 olyannyira közvetlen folytatás, hogy kis túlzással másodpercre pontosan ott veszi fel a fonalat, ahol azt anno letette. A génemlékeket olvasó Abstergo cégépületében, ahol a bájos Lucy ismét segít nekünk menekülni. Talpig véresen, elszántan, Desmond hatalmas kérdésekkel a kobakjában ugyan, de Lucy mellé szegődve felhúzza a nyúlcipőt. Útközben persze további kérdőjelek tűnnek fel: mit csinál pontosan az Abstergo? Miért van több száz Animus az épületben? Miről is szól ez az évszázadokon átívelő párharc? És ha már itt vagyunk: egész pontosan kik között is?

Ez az, amit az AC2 végre megválaszol, még ha csak részben is. Teszi mindezt éretten, felnőtt fejjel – az első rész hőse, Altair nem volt több egyszerű papírmasé figuránál: egy szinte névtelen és mindenfajta kötődést kialakítani képtelen főhős, mégha oly stílusos is volt. Ezio ennek a szöges ellentéte, a vele való egybeolvadás olyan fontos, hogy az már rögtön a születésénél elkezdődik. Nem mai, modern fiatal, a reneszánszkori Itáliába csöppenve kénytelen feltalálni magát és bevetni azt, amije van: a sármját. És meg is teszi, éjjel bájos hölgyek erkélye alatt, nappal azok bátyja előtt. Karddal és szavakkal, az AC2 úton-útfélén utal a kor irodalmi és művészeti remekműveire, hol festményekre, hol szobrokra, hol drámákra – elsősorban természetesen a Rómeó és Júliára. Persze nem minden a kultúra: felkapaszkodunk háztetőkre, tornyokra, arcokra, meg mindenre, ami csak megmászható – mert ha valami, hát akkor ez nem változott.









Gyűjtögető életmód

Az első rész zászlógyűjtögetése elvileg minden helyszín megismerésére sarkallt volna, de mivel semmiféle díj nem járt azok begyűjtéséért, ezért csak a legkitartóbbak foglalkoztak vele. Az AC2 ezen is javít, immáron nem egy, hanem több fajta tárgy hever szerteszét Itáliában, begyűjtésük után pedig nem csak pénz jár, de esetenként egy különleges tárgy (például egy díszesen festő köpönyeg) is jár, így mindenképp érdemes megmászni az összes elérhető magaslatot! A megszerzett galambtollak és szobrok számáról Ezio húga folyamatosan leltárt készít, így mindig ellenőrizhető, hogy mennyit sikerült megtalálni az embertelen mennyiségből.



A történetmesélés viszont annál inkább, az első helyszín, Firenze bemutatása kalandjátékokat idéz, az első két órában gyakorlatilag nem történik semmi: Ezio nem válik azonnal bérgyilkossá, nem bújtat hatalmas fegyverarzenált a köpönyege alá és nem járja az éjszakát áldozatok után kutatva. Nincs is rá oka, hiszen gazdag, jól nevelt és... és a jelek szerint nem túl szerencsés. Alighogy bebarangolja a várost, börtönbe zárják a kedves papát, a bátyót és persze a kis öcsikét, majd bekövetkezik a pártoló részéről a nagy árulás, a család pedig a bitófa alatt találja magát. Ezio pedig életutat vált: most már van miért köpönyeget öltenie, hogy bejárja a bérgyilkosok azon útját, amit apja is megtett jó pár évtizeddel korábban, teljes titokban.

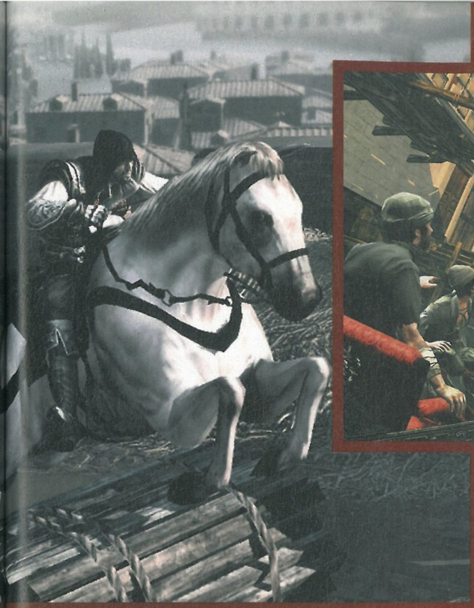
ALMA AZ ÉDENKERTBŐL

A rejtély és a misztikum a sorozat védjegye, a folytatás pedig nem is hazudtolja meg magát: az alsóhangon is 15 órás történet bővelkedik a feladványokban és a kérdőjelekben, nem csak Ezio és Desmond, de a játékos maga is komoly erőfeszítéseket lesz kénytelen tenni a talány feloldására. Odáig viszont hosszú az út, az út, amely leginkább tetőcserepekkel van kikövezve – a reneszánszkori Itália építészete maga a parkour-mennyország, a megállást nem parancsoló versenypálya, kordonok és útjelző neonnyilak nélkül. Altair agilis volt, Ezio viszont maga a megtestesült atletizmus: játszi könnyedséggel falja a függőleges és vízszintes felületeket, hatalmas távolságokat szel át egyetlen ugrással, balkonokon, ablakokon és kiszögelléseken függeszkedik és tulajdonképpen bármit képes megmászni. Vagy átugorni. Vagy elkapni – Ezio mozgáskultúrája kifinomult, látványos és mindenekelőtt, hasznos.



A játszótér ehhez mérten hatalmas: az AC is nagy volt, a második rész viszont egyenesen monumentális, hiszen nem csak három, hanem kétszerannyi város kel életre benne. És nem is akárhogy, már Firenze is elképesztő méretű a maga több száz girbe-gurba utcájával, a tetőtéri részekkel és a történelmi látványosságaival, de erre később több lapáttal pakolja a lenyűgözőbbnél lenyűgözőbb városállamokat, helyszíneket. Velence kanálisai és gondolásai, a Toscana körüli szőlőlugasok, a Medici- palota égbenyúló monstruma – az AC2 egyszerűen a történelemből építkezik, nem újraálmodja azt. Inkább úgy kínálja, ahogy az a valóságban volt. A korhűség és a részletgazdaság több mint abszurd, ilyen méretű és ennyire hangulatos terep nem csak a stílusban, de játékban sem szerepelt még. Ráadásul minden fontosabb épülethez és karakterhez részletes leírás tartozik, ügyesen vegyítve a tényeket a fikcióval. Olyan ügyesen, hogy az ember hajlamos kész tényként kezelni nem csak azt, amit olvas, hanem azt is, amit lát és átél.

Mert az élmény az, amiben az AC2 bővelkedik – az első rész mértani pontossággal, vonalzóval és szögmérővel kimért területek-





(lent) A városok közti mezők hatalmasak, de legalább mindig történik valami érdekes. Például egy lefejezett zsoldos...



ként tekintett a középkori Jeruzsálemre, a második nekifutás viszont szimbiózisban él a játéktérrel. Nem a szabályokat, hanem az élvezetet és az organikusságot tartja szem előtt. Az Assassins's Creed villámgyorsan monotonitásba átcsapó rigolyái a múlthoz tartoznak, a fejlesztői gárda olyannyira komolyan vette a kritikákat, hogy visszaültek a tervezőasztalhoz és mindent átalakítottak. És a mindent ez esetben nem túlzás – az ugrándozás lehet, hogy a régi, az viszont, hogy ez milyen keretek között zajlik, már nem. Nincs többé erőltetett „mászd meg a legmagasabb pontokat és utána csinálj meg 5 mellékküldetést, mert csak így gördül tovább előre a sztori". Van viszont helyette „Mászd meg a legmagasabb pontokat és utána csinálj meg 5 mellékküldetést ha szeretnél, de nem kötelező, mert a történet így is megy előre". Nincs nagy eltérés? Talán annak hangzik, de másként leírni nehéz, hogy az AC2 minden kötöttséget eltöröl, előtérbe tolja a kritikus fontosságú eseményeket és hagyja, hogy a többivel csak az és csak akkor törődjön, amikor csak akar. A fő szálat a végkifejlet felé toló események folyamatosan, törés nélkül jelennek meg a térképen mindenfajta előfeltétel nélkül. Ezt csak kiegészítik a mellékes feladatok – amelyekből annyi van, hogy már az első órában is lehetetlen mindennel lépést tartani, a végjátékban pedig egyszerűen lehetetlen.

RANCOR MONDJA: Á

Az Assassins's Creed 2 talán a generáció legtartalmasabb játéka. Egy olyan monstrum, egy akkora behemót, amivel az ember kezdetben inkább csak simogatóst játszik és meglovagolni csak akkor próbálja, mikor biztosan a nyeregben tud maradni. A lehetőségek száma ha nem is végtelen, de túlmutat a könnyedén megszámolhatón – Ezio beállhat futárnak, lehet megbízott bérgyilkos, kísérhet lovas kocsit, üldözhet tolvajokat és... és ez csak a felsorolás eleje, a vége körülbelül a következő lap alján lenne. A mellékküldetések minden egyes városban jelen vannak, teljesíteni őket nem kötelező és tulajdonképpen csak annak ajánlott, aki Itália minden szegletével jóban akar lenni. Ez pedig a játékosok jelentős hányadára igaz lesz, az AC2 annyira ügyesen tolja folyamatosan a játékos arcába a lehetőséget, hogy azt kihagyni szinte lehetetlen, túl nagy az ingerencia a felfedezése és a teljesíteni akarásra.

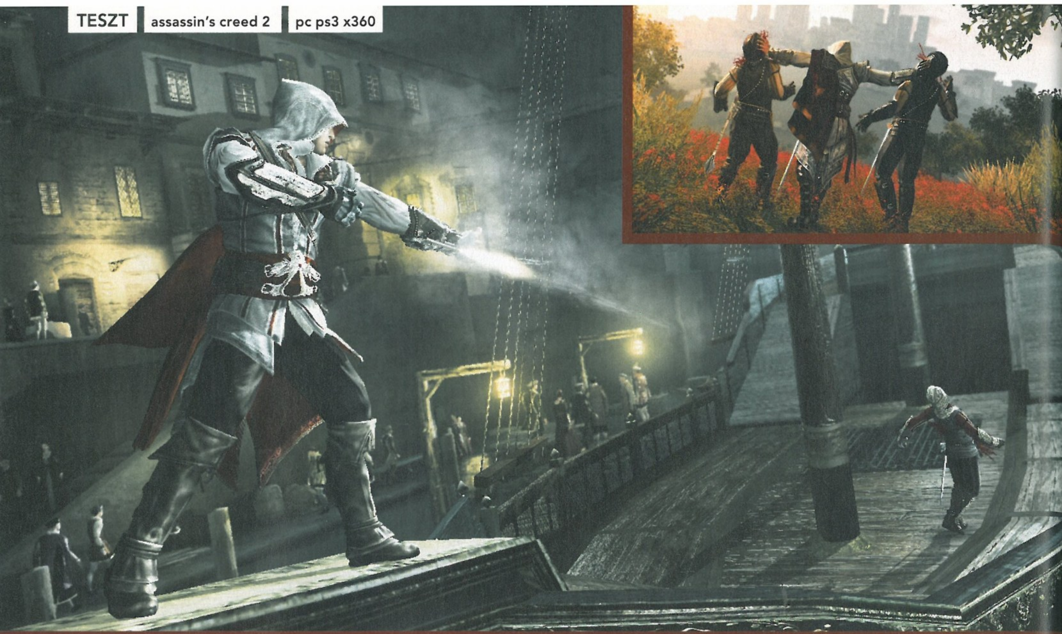
Főleg azzal az eszköztárral, ami Ezio kezébe kerül – a fegyverek száma és fajtája extrémen magas, az egyszerű kardon, tőrön és dobótőrön túl bevethető az akár két ellenfelet is hangtalanul elintéző, csuklóból előbukkanó duplapenge, ennek a mérgezett változata, a később felbukkanó pisztolyszerűség, vagy épp az elterelése alkalmas eszközök és alkalmatosságok. Az AC egyik nagy problémája a tudathasadása volt: a lopakodás mesterének vallotta magát, de a gyakorlatban ezt bizonyítani nem tudta, csak és kizárólag papok gyűrűjében. Most viszont igen, a kedvelt marke-

adatlap

kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft montreal**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **nov. 20.**
multiplayer **nincs**

Platform-részek és városfejlesztés, egyre erősebb fegyverek és tolvajlás – Ezionak ebben, és rengeteg másban lesz szerencséje





A tizenhatos páciens

Az Assassin's Creed lezárása mindmáig komoly vitákra ad okot, hiszen nem csak, hogy meglepően váratlan volt, de még egy hatalmas rejtélyt is maga után hagyott. A Desmond szobájában megjelenő titokzatos jelek és ábrák megfejtését ugyan már az első játék megjelenésekor el lehetett olvasni a rajongói oldalakon, de ezidáig annak írója a háttérben maradt. Eddig, az AC2-ben a szoba előző lakója, az Animus folyamatos használatába beleőrülő tizenhatos páciens húsz darabra vágta hanggal és képekkel alákísért naplóját, melyben a nagy igazság, az évszázadokon átívelő párharc végső megoldását ígéri. Ezeket megtalálni egyáltalán nem könnyű, a kódot feltörni pedig pláne nem: a minijátékok történelmi festményeket és fotókat felhasználva dolgozzák meg az agytekervényeket, olykor egy elrejtett pont megtalálását, máskor egy szétszabdalt ábra összerakását követelve meg. Mi a nagy igazság, ami a kitartó munka után jár? Ezt már magadnak kell kiderítened – de egy biztos: ezt a csavart nem találod ki előre!





tingfogás a többfajta lehetőségről és útról ezúttal tényleg igaz – a nyers erő helyett a legtöbbször sokkal hasznosabb a fortélyt bevetni. Egyhelyben álldogáló őrposztot szeretnél kiiktatni? Szórj el egy kis pénzt és nem csak a plebs, de a rend büszke tagjai is azonnal a földre vetik magukat a drága érmék után. Ha ez nem segít, bérelj fel kurtizánokat: a dekoltázsok látványa még a legelkötelezettebb patriótát is kizökkenti a kötelességtudatból. Menet közben felfedeztek? Semmi baj, dobj el egy füstbombát és a riadalom közepette iszkolj el. Az AC2 egyik percről a másikra képes egy egyszerű lopakodást felpaprikázott hangulatú menekülésbe taszítani, amiből kikeveredni folyamatos mozgással és helyzetváltoztatással nem nehéz. Priusz esetében már bonyolódik a dolog, az őrök nyilvános megölése és a folyamatos tolvajlás miatt Ezio rövidtávon is a közellenséggé válhat, ami azt jelenti, hogy alig pár másodperc alatt a nyomába ered bármelyik fegyveres őr, ha meglátja. A „körözöttséget" lenyomni is többféleképpen lehet, a magaslatokon elhelyezett plakátok letépkedése, a híreket üvöltöző szónokok lefizetése vagy a kulcsfontosságú emberek legyilkolása éppúgy járható út.

O SOLE MIO

Az elemek vegyítése parádés: az AC2-ben éppúgy lehet valaki sosemlátott orgyilkos, mint rettegett mészáros, hiszen az eszköztár mindkét szerepkörhöz adott. A bőséges fegyverkínálat mellé továbbfejleszthető védelem is járul, az Olaszország szerte megtalálható kovácsok nem csak kardokat, hanem mellvérteket, páncélkesztyűt és lábszárvédőt is árulnak, különböző anyagokból, különböző áron. Ezek nem csak a támadások ellen nyújtanak védelmet, de a maximális életerőt is megdobják. Aminek persze ára van, a vásárolható portékák komoly pénzmennyiséget követelnek meg, az egyszerű gyilkolászás és a kifutófiúskodás pedig ezt nem feltétlenül tudja maradéktalanul fedezni. Még jó, hogy kapóra jön a saját kisvárost igazgató Mario nagybácsi (aki emlékezetesen toppan be: Its-a-me-Mario!), aki rögtön az elárvult ifjú kezébe nyomja a város kulcsát, előhozza a pincéből a helyi építészt, irat vele egy megbízáslistát és Eziora bízza, hogy teljesíti-e azt. A városfejlesztés épületek renoválásával és új boltok felhúzásával zajlik – minél több van ezekből, annál több lesz az új látogató. Több vásárló eredménye több pénz: a folyamatosan gyarapodó kassza hosszútávon remek pénzforrás a fejlesztéshez. A saját villa feldíszítése korabeli festményekkel nagyon látványos dolog, de ennél hasznosabb a pincébe rejtett pantheon, ahol a történelem leghíresebb bérgyilkosait ábrázoló szobrok pihennek, a terem közepén Altair pajzsával. Azt megszerezni viszont csak a hat bérgyilkoshoz tartozó relikvia megkaparintásával lehet.

Az e téren tapasztalható zsenialitás nem csak páratlan, de leírhatatlanul élvezetes is: a nagyvárosok mélyére, legendás épületek katakombáiba, vagy épp tornyaiba rejtett kincstár elérése önmagában is egy bő fél órás kihívás minden egyes esetben. Perzsia hercegének szelleme elevenedik meg: a külvilágtól hermetikusan lezárt járatokat

Az első részben hatalmas potenciál volt, és ezt most végre sikerült is maradéktalanul valóra váltani!


A játék sokkal véresebb mint elődje – sőt, még egy szülést is végignézhetünk benne









meghódítani piszkosul nehéz, a folyamatos mozgásra késztető kiszögelléseken való ugrálás, az időzített kapukon való átjutás, az esetenként többlépcsős logikai feladványok megoldása mintha egy teljesen más játékba röpítenének, rakétasebességgel, visszakozás nélkül. Mindegyiket megtalálni eltart egy jó darabig, főleg, mert ehhez minden várost kötelező meglátogatni. Még szerencse, hogy a közlekedés végre remekül megoldott, a lovaglás a háttérbe szorul és inkább a fizetős, de azonnali utazás kap nagy szerepet.

SZÁGULDÁS, PORSCHE, SZERELEM

Ha a múlt havi Uncharted 2 új mérce volt, akkor az AC2 egy teljesen új kategória – lehet, hogy nem pergett le egy teljes generáció az elmúlt két évben, de Jeruzsálemet Itáliával összevetve a különbség megdöbbentő. Velence, Firenze és a többi város maga a reneszánsz. A kezdetleges gázmaszkos orvosokkal; az alamizsnáért könyörgő koldusokkal; a levakarhatatlan és mindenhova követő utcazenészekkel; a felbérelhető zsoldosokkal és tolvajokkal; a portékájukat vadul mutogató árusokkal. A napszakok bevezetése, a fényviszonyok folyamatos változása, a szó szerint utcáról utcára változó hangulat, a legutolsó vízköpőig kimunkált világ – az AC2 egyértelműen arról árulkodik, hogy értő, szerető és gondos kezek között forgott, olyanok foglalkoztak vele, akik tudták, hogy mit akarnak elérni.

És gyakorlatilag mindenre igaz – az Assassin's Creed 2 nem egyszerűen egy folytatás, hanem a tényleges fejlődés és előrelépés definíciója. A mérce és a léc, amit elérni vagy átugorni gyakorlatilag lehetetlen. Legalábbis csak egyvalaki képes: a harmadik rész. Mert a második nekifutás maga a nagy stílusbazilika, ahol egy tető alatt mulathat a művészet és a tömeggyártás. Az Assassin's Creed 2 ilyen: nem utánozhatatlan, nem felülmúlhatatlan (még könnyebb, mint az első rész!); de nem is kell mindennek annak lennie. Néha az is elég, ha valami egyszerűen csak pazar, és szinte a sikongatásig élvezetes. Az AC2 pedig ilyen, Altairtól Ezióig. ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az Assassins's Creed 2 minden várakozást felülmúl: nem csak jobb, de monumentálisabb is mint az elődje, egy kihagyhatatlan és emlékezetes kaland a reneszánsz korban.

W **9.2**









SHIN MEGAMI TENSEI Persona

ALAPOZÓ A Persona első epizódja tizenhárom éves konzerválódás után ismét meglebbenti immár kissé elnyűttnek ható angyalszárnyait.

adatlap

kiadó **atlus**
fejlesztő **atlus**
platform **psp**
megjelenés **szept. 22.**
multiplayer **nincs**

A nagybetűs hívószavak tömegvonzó hatásának mozgástani törvényként való elfogadásáról még vitatkoznak a fizikusok, mindenesetre tény, hogy a Persona PSP-re kiadott epizódja olyan tulajdonneveket skandál, amire minden, a Shin Megami Tensei-univerzumban minimális tájékozottsággal mozgó játékos felkapja a fejét. Persona: az idei év elején debütált negyedik rész fenekestől felforgatta a jRPG-k sablon-szabályrendszerét. Kazuma Kaneko: a SMT-játékok elborultabb epizódjainak látványvilágáért felelős művészeti vezető és játéktervező ismét visszatért, hogy megvillantsa oroszlánkörmeit, amelyeket cseppet sem tompított el, hogy az utóbbi időkben csendben mellőzték. Shoji Meguro: számos kopottra hallgatott soundtrack CD hever a lakásban, amelyek az Atlus-szerepjátékok alá kevert betétdalait tartalmazzák, a PlayStationre kiadott első Persona epizód PSP-s remake-jénél pedig direktorként is feltűnik a neve a stáblistán.

A kezdés azt sejteti, hogy nem mindennapi élményben lesz részünk; a bevezető animációban olyan természetességgel – és olyan minőségben – keveredik a flash design, a rajzolt anime betét és a számítógépes grafika, és olyan lélekbe markoló hatással égnek a képernyőbe a fenti személynevek, hogy az már önmagában kiégeti az agyban a szépérzék-reléket; és sajnos ez minden bizonnyal nagyon is tudatos. Ugyanis ez nem egy, a jelenkor követelményeihez igazított szerepjáték; az Atlus egyszerűen lesöpörte a szertár sarkában rostokoló csontvázról a port, hogy talpig Diorba öltöztetve adja el világhíres szupermodellként. Ennek megfelelően messziről mutatós lehet, és bár az első pillantás nem is riaszt el senkit, készüljünk fel rá, hogy nyelves csókra az alany jellegéből fakadó hiányosságai miatt nem számíthatunk.

A kozmetika nélküli újrahasznosítás egyik veszélyes velejárója a túlhaladottság; a tartósság előre kiszámíthatatlan komponens, mivel az egyes játékok élvezeti értékét a kor változásai is nagyban befolyásolják. A Chrono Trigger kombinációkra épülő harcrendszere és a többféleképpen alakítható befejezései olyan összetevők, amelyek legitimálják a sokszori újrajátszást és alátámasztják a kortalanságát. A Persona legnagyobb húzóereje azonban már csak a története, amelynek a megismeréséért komoly árat kell fizetnünk. A frusztráló gyakorisággal bekövetkező, rendkívül vontatott véletlenszerű összecsapások és az Eye of the Beholdert idéző dungeon-felderítés 1996-ban a hardverkorlátokból fakadó kényszerhelyzetek voltak, és mint ilyenek, megbocsáthatók. Voltak. Akkoriban, igen. Jelenleg azonban a történetvezetés minőségét újraértelmező negyedik rész és a frissebb, üdébb harcrendszerrel bíró szerepjátékok egyaránt lekörözik. Az új animációk, az izometrikus nézet beiktatása, az amerikai verzióból korábban kihagyott Snow Queen Quest és az átdolgozott várostérkép ellenére a Persona avíttnak, kopottasnak hat; az eredetit ismerőknek lehetett volna szép emlék és lezárt múlt, akik pedig most barátkoznának vele, nem érthetik meg az éji homályba vesző dicsőségét. Az újjászületéshez lélek is kell – anélkül csak egy, a sírgödörből kiásott csontváz marad. ■

■ Nyugi, a Persona 3 PSP-s verziója már egy színvonalas, modern alkotás lesz!





■ A történet nem rossz, de az állandó random harcok megölik az élvezetet...



576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

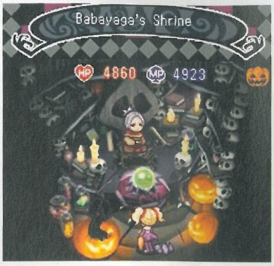
Csorbítatlan formában kapjuk meg a jRPG-történelem egy darabkáját – de nem az angyali mosolyát, hanem az idő vasfogát villantja meg.

tyler **5.0**





■ Egy opcionális „nehéz" fokozattal minden sokkal izgalmasabb lett volna...





A WITCH'S TALE

ALAPOZÓ Halloweeni kaland novemberben, cuki boszorkánykislánnyal és Alice kalandjára emlékeztető történettel – kacagnak a töklámpások...



Cuki copfos szőke kislány, őrült démoni szemekkel pillogó kegyetlen vigyorú macska, boszorkányok, álomvilág, töklámpás, na meg persze egy raklapnyi utalás a legnépszerűbb halloweeni történetekre és gyermekmesékre.

Liddell a világ legerősebb és leghíresebb boszorkánya szeretett volna lenni. Szép életcél egy olyan pályán, ahol ezredéve uralkodik a fővezér. Mit tesz ilyenkor a talpraesett hősnő? Pályát vagy feladatot változtat – Liddell a tényekkel való szembenézés után kerülőutat keres, méghozzá minden idők legerősebb ősi varázslatának megkaparintásával, amely egy csapásra a boszorkány-hierarchia legtetejére ágyúzná őt. A probléma: a varázslatot rejtő kastély el van átkozva, feltűnik egy titokzatos másik boszorkány, egy vámpír és persze egy ősi gonosz, akiről addig senki sem tudott. Pont, mint a mesékben.

A Witch's Tale pedig minden szempontból mese akar lenni: egy hangulatos, stílusos és megkapó atmoszférájú történet Halloween előestéjén. A Lewis Carroll legendás történetére való folyamatos utalgatás, a parádés színpaletta, a Karácsonyi lidércnyomást idéző lények mind arról árulkodnak, hogy a Witch's Tale-nek lelke van. Olyan, amit utálni nehéz, megszeretni viszont annál könnyebb.

Lenne, egészen addig, míg a bevezetés véget nem ér, míg fel nem oszlik a köd és elősejlik az, ami a játék legfőbb jellemzője



adatlap

kiadó **nis**
fejlesztő **hit maker**
platform **ds**
megjelenés **október**
multiplayer **nincs**

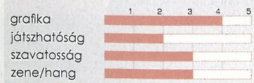
lesz: az unalom. A kidolgozatlanság. Az átgondolatlanság. Kezdődik mindez az irányítással, hisz a játék olyannyira komolyan veszi az érintőképernyő használatát, hogy a gombokat teljes egészében elfelejti, mindent, a mozgást, a harcot, a felfedezést és a feladatmegoldást a cerkával vezényli le. Ami egyenes út ahhoz, ami minden hasonszőrű próbálkozást megölt: a precizitás hiánya. A frusztráció, mert egy percig sem szórakoztató az, ha az esetek felében Liddell nem oda megy, ahová az ember szeretné, ha nem azt veszi fel, amit kellene neki. És főleg ha nem is affelé halad, amerre kéne, ez pedig gyakran előfordul, hisz a járatok zöme abszolút útvesztő, embertelen mennyiségű zsákutcával.

A Witch's Tale a harcrendszert körökre osztott módon kívánja letudni, nem sok sikerrel – a hatalmas, ürességtől kongó helyszíneken véletlenszerű küzdelmek zajlanak, az ellenfelet előre látni nem lehet. Ami bizonyos esetben nem lenne baj, ha a program maradt volna annál, aminek az első, bejelentéskori történetek lefestették: akcióközpontú szerepjáték-kaland hibrid. De végül nem az lett: a sablonos támadási formákon, a gyenge támogató karaktereken, a hihetetlenül szűk fejlődési lehetőségeken, a roppant kevés képességen elcsúszik a dolog. És azon, hogy minden, még a legalapvetőbb küzdelmek a leggyengébb ellenfelekkel is sokáig tart. Nagyon-nagyon sokáig, a Witch's Tale olyan komolyan húzza az időt, hogy képes akár három vagy négy csatát is szünet nélkül a csapatra erőltetni, máskor viszont percekig csak az üres falat lehet bámulni. Nem mintha bármi nehézség lenne a küzdelmek során, a látványosan eltúlzott sebzésű varázslatokkal bármiféle fennakadás nélkül letarolható bárki, beleértve a nagyobb monstrumokat is.

Ez pedig jelentős probléma, olyan, amit a Witch's Tale semmivel nem képes kompenzálni. Hiába a magával ragadó stílus, a tényleg egyedi hangulat, a sok forrásból merítő, de mégis eredetinek tűnő világ – ha láttad az első helyszínt, láttál mindent. Ha megvívtad az első csatád, megvívtad az összeset. És ha ez a helyzet, ugyan miért tennéd újra és újra, 10-15 órán át? Félúton evezőt váltani rendben lenne, de csónakról rögtön óceánjáróra ugrani meggondolatlanság, ahogy a Witch's Tale stílusváltása is az lett. ■



576 értékelés



VÉLEMÉNY

A Witch's Tale megkapóan stílusos kaland lehetne, ha a játékmenet nem rontaná le – túlságosan monoton és vontatott ahhoz, hogy ki tudjon bontakozni.

W **5.5**











Jack még mindig a legszimpatikusabb karakter a játékban

Kingdom Hearts 358/2 Days



ALAPOZÓ Bár a Nintendo DS-re készült Kingdom Hearts-epizód csupán egy mellékszál, az asztali konzolos nagytestvér történetfonalának elvarrására hivatott.

adatlap

kiadó **square enix**
fejlesztő **h.a.n.d.**
platform **ds**
megjelenés **okt. 9.**
multiplayer **2-4**

Videojátékok, filmek és könyvek kapcsán a feltételes mód gyakran igyekszik felülbírálni a megtörtént, kötött, vagy megváltoztathatatlan formában kialakult eseményeket. „Mi történt azután? Közben? Mi lett volna, ha...?" – merül fel a kérdés, ha nem is állandó, de mindenképpen gyakori jelleggel.

A Kingdom Hearts: 358/2 Days válaszokat és megoldásokat kínál; a kíváncsi játékos a történet hézagaira, esetleg folytatására szomjazik – és ő az, aki már végigküzdötte magát az előző epizódokon. Persze, az ő igényeit egy képregény is kielégítheti; azon keresztül is nyomon követhető lenne az ezúttal főszereplőként feltűnő Roxas sorsa, aki az Organization XIII-hez csatlakozva szép lassan ráébred, hogy mi is a szervezet valódi rendeltetése, saját eredete, valamint Sorához fűződő kapcsolata. Sepiroth öntudatra ébredésének és Anakin Skywalker hitvallásának egybemosott történetét kapjuk, a Disney családi mozidélutánjával kompatibilis interaktív mesekönyvben elmesélve.



A fura nevű 358/2 Days sajnos nem a rég áhított remek új Kingdom Hearts; talán majd a PSP-s verzió

A válaszokat tehát megkapjuk – a megoldásokat a játék jelenténé. A jó játék. Elvileg minden adott is hozzá: bár a játék engine-je nem képes a jelenlegi csúcstartónak számító Dragon Quest IX látványvilágát kipréselni magából, a végeredmény még így is sok PlayStation játékot állva hagy. Az élénk, színpompás környezet és a nagyméretű, jól felismerhető karakterek semmit nem bíznak a fantáziára, inkább élnek az általa nyújtott lehetőségekkel. A mozgatási sebesség abszolút kellemes, a kamerakezeléstől ugyanakkor néha spontán sikoltozásban törhetünk ki – mindez azonban át- és túlélhető, ha nem is bosszankodástól mentesen. Impresszív a harcrendszer testreszabásához szükséges panelek beemelése; a varázslatok, fegyverek és képességek kombinálásával kialakítható profil kisebb logikai játékként is felfogható, a vele való babrálás élvezetes, a rendszer pedig következetes. A Mission Mode-ban a már megnyitott küldetéseket multiplayerben is végigjátszhatjuk; ilyenkor a már ismerős karakterek mellett Donald Kacsával, Mickey „Steamboat Willy" Mouse-szal, illetve 18 másik Disney-szereplővel is részt vehetünk a mókában, életre keltve a korábban az AI által irányított karaktereket. Jól hangzik – csakhogy a küldetés-alapú játékmenet ilyen módon való kibővítése csupán a csapnivaló élettartam meghosszabbítására szolgál, a fő történeti szál ugyanis néhány óra alatt kipörgethető, és az is őrjítően monoton küldetésekbe torkollik. A történet kapcsán említett képregény-párhuzam nem véletlen: néhány, valóban kiemelkedő pillanattól eltekintve meglehetősen izgalommentesnek mondható. A Square-karakterek parlagon hevernek: a főjátékból ismerős szereplőkön kívül nem futhatunk össze a más univerzumokból ismerős arcokkal, ami az eredeti bájához igen sokat hozzáadott. Az asztali konzolos verziók pazarnak mondható desszertje után ez csak néhány szem gumicukor – pont olyan édes-mézes és illékony élményt nyújt, mint egy vasárnap délutáni kirándulás Disneyworldben. ■

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az első falat ízletes, kóstolgatás után kiütköznek a kellemetlen zamatok, de a gyomrot nem fekszi meg – ahhoz túlságosan parányi adagot kapunk belőle.

tyler **6.0**



SUPER K.O. BOXING

8.0 tyler KIADÓ **GLU MOBILE**

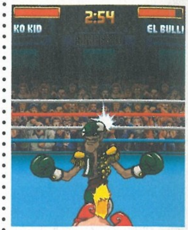
Szkepticizmusom jelentősebb méretűre duzzadt az ismerkedés kezdete előtt, mint Mike Tyson egója; a kemény öklű bokszveterán nevével fémjelzett játék, a Punch-Out!! alapötletének lenyúlása pofátlan plágiumnak tetszett, és akkor a Treasure-féle Hajime No Ippo – The Fighting-jának babérkoszorúja felé kacsintgatásról még nem is beszéltünk. Demokratikus polgárként a trónfosztást örömmel fogadom, az udvari bolondok egyenruhája azonban a csúcsos sipka, nem a királyi korona. A minőségi alapanyagok is mesterszakácsot igényelnek, a Glu Mobile boszorkánykonyhájának teljesítménye pedig igencsak rapszodikus.





Tizenöt perc játék és számtalan virtuális monokli kiosztása után (és: annak ellenére) a hangulat nyugodtabbá válik, az elégedettségi faktor pedig stabilan növekszik. Bár a Punch Out játékmechanikájának copy-paste koppintása még mindig üvöltően nyilvánvaló, a végeredmény a licenc, a dicső múlt és a minimális mennyiségű egyéni fűszerezés ellenére is fogyasztható. Sőt: ízletes. Az alapeseben két akciógombra épülő irányítás és a kétirányú kitérés/blokkolás kombója számos variációs lehetőséggel és valóban tartalmas kombózással kecsegtet, az egyre rafináltabbá váló ellenfelek kiismerése pedig más és más taktikákat követel meg. Nehézfiúk ellen bunyózva már óvatosabban kell (és lehet) használni az energiacsíkot feltöltő „heccelést”, amely egy időre védtelenné tesz, de utána falrepesztő pofonok bevitelét teszi lehetővé. A siker titka többnyire a sokkhatást okozó kombinációk felderítése, a pillanatnyi védtelenséget kihasználva ugyanis további parasztlengőkkel nullázhatjuk le az ellenfelek életerejét.

Szintén a fenti két box-klasszikust idézi a rajzfilmes stílusú grafika, a mozgatás folyamatos sebessége, valamint az egy másodpercig sem komolyan vehető, csak a játék minél magasabban tartott élvezeti faktorát szem előtt tartó kialakítás. Akárcsak a Punch-Out!!, ez is a reflexek és az ésszerű, villámgyors taktika 40/60 százalékos arányban kevert koktélja. Váljék egészségünkre – a sport nemesít. ■



MOZGÁSBAN **GYORSTESZTEK**

Sonic Spinball

KIADÓ **SEGA**



Samus Aran és a Sega kabalafigurája egyaránt feltűntek flipperekben és platformjátékokban, de a két stílus házasításához csak a Sega bizonyult elég eltökéltnek; a kényszerházasságok ritkán működnek, így kérdéses volt, hogy aláváló fattyú, vagy babamagazin-címlapos kisded születik belőle. Spóroljuk meg az izgalmakat: az utóbbi. Az alapvetően ügyességi játékban csak a Sonic védjegyévé vált sebességet lehetne kritizálni, az ugyanis némileg nyögvenyelős – igaz, így jobban megfelel a mobiljátékok játszhatósági követelményeinek. Egyébként minden a helyén van: a Chaos Emeraldok utáni kutatás közben végigbóklászott szinteken oldalnézetből irányíthatjuk Sonicot, amíg egy flipper-szakaszhoz nem érünk – itt a két karral kell a továbbjutást elősegíteni. Furcsa, mégis rendkívül élvezetes hibrid. ■

TYLER **7.0**

Sid Meier's Pirates!

KIADÓ **CONNECT2MEDIA**



A Pirates!-t talán csak kvarcórákra nem sikerült még portolni, így talán idő- és értelemszerű volt, hogy a mobilos átirat is napvilágot lásson. Talán... az viszont, hogy ilyen formában történt, az a legkevésbé sem volt szükségszerű. A stílus már csak jellegéből fakadóan sem való mobiljátéknak; bár a tengeri csaták ágyúgolyó-köpködése még csak-csak elmegy ezen a platformon is, a suta bajvívás és az asztali számítógépen elfogadható sandbox-jelleg itt kritikus hibának minősül. A gyors, rövid menetekre alapozó, illetve a bármikor megszakítható, azonnal folytatható és minden elemében nyomon követhető játék lett volna a siker kulcsa, ezzel szemben itt nincsenek se küldetések, se intuitív kezelőfelület, se átlátható tagolás. Csak a múlt marad, amire ilyen formában nem érdemes visszaemlékezni. ■

TYLER **5.0**

Rune's Quest

KIADÓ **INLOGIC**



„A Rune's Quest a miszticizmus és a logika fúziója – eddig még semmi ehhez hasonlót nem alkottunk” – büszkélkedik a cégvezető legújabb produktumával. A Rune's Quest alcíme akár „a Puzzle Quest árnyékában” is lehetne, mivel láthatóan ahhoz szeretne felnőni – ugyanakkor elég egyedi ahhoz, hogy a saját lábán is megálljon. Könnyed, szín- és rúnakombinációra építő metodika, kellemes külcsín, gyorsan elsajátítható játékmenet. Aztán jön a csavar; a speciális képességek használata, ami sajnos már nem annyira intuitív, mint a valóban erős kezdés, a játék pedig nem elég segítőkész, így a későbbi szintek teljesítése csak számos hibázás árán és sok bosszankodás után sikerül. Tanulság: aki ész nélkül messziree bóklászik a járt úttól, azt megfulladva húzzák ki a konkurencia malmára hajtott vízből. ■

TYLER **4.0**

Space Invaders Evolution

KIADÓ **EA MOBILE**



A pixel a videojátékok hőskorában és a kezdeti 3D-szárnypróbálgatások idején az elmaradottság szimbóluma, a gyűlölt, de szükséges rossz volt; a jelenkorban az öklölnyi retro-pixel ikonikus, már-már stílusos képalkotási komponens. A Space Invaders Evolution is büszkén vállalja az eredetét – túl büszkén. Míg az Extreme alcímet viselő kézikonzolos epizódok valóban popkulturális jelleggel hirdették az eredetet, de úgy, hogy közben tovább is tudtak lépni, addig az Evolution az alcím ellenére nem igazán próbál meg elszakadni a gyökereitől. A felvehető powerup-ikonok, a valóban intenzív, stílusoss bossfightok és a stílusos szánt prüttyögés azonban nem szándékosságot sejtet, hanem a tanácstalanul széttárt karokat, ami annyit jelent: srácok, ennyire futotta, és ez nem több annál, mint amit 1978-ban felmutattunk. ■

TYLER **6.0**

KÉZIMUNKA GYORSTESZTEK

Rabbids Go Home

KIADÓ **UBISOFT** FEJLESZTŐ **UBISOFT MONTPELLIER** PLATFORM **DS**



Szerencsére a Ubisoft nem a direkt portot erőltette a Rabbids Go Home kapcsán; de amit kapunk, az így is kellően szórakoztató. Noha a nagykonzolos játék borzasztóan súlyos nevetőgörcseit nem képes reprodukálni, a kivitelezés itt is legalább annyira fárasztó élményt garantál. A Rabbids Go Home DS-verziója leginkább a The Incredible Machine-re emlékeztet; a nyulak aktív közreműködésével kell létrehozni józan ésszel felfoghatatlan láncreakciókat. A cél minden esetben ugyanaz (eljuttatni a nyulakat a pálya végét jelentő vécécsészéig), a kiválasztott eszközök azonban a sima bokszkesztyűtől a katapult-rúgást prezentáló tehénig ívelnek. Az objektumok jellegéből kifolyólag kissé hosszadalmas a betanulási szakasz, de onnantól nincs megállás; a hosszantartó élvezetet a beépített pályaszerkesztő is garantálja. ■

TYLER **7.0**

Need for Speed Nitro

KIADÓ **EA** FEJLESZTŐ **EA MONTREAL** PLATFORM **DS**

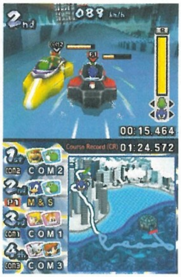
Ahogy a Wii-re készített verzió, úgy a DS-re készített port sem verhet köröket a jelenleg roppant erősnek számító versenyjátékos mezőnyre; és bár mindkét platformon alulreprezentáltak az autós anyagok, a kézikonzolos GRID már megmutatta, hogy lehet komolyan venni a stílust, ha valaki akarja. De a Nitro már csak stílusából fakadóan sem akarja: ugyanaz az elképesztő sebességérzet jellemzi, mint a nagytestvért, a pozitívumok listája azonban ezzel ki is merült. Az agresszív, suta játékmenet és a folyamatos sebesség érdekében „rajzfilmesített", de sivár grafika duettje rövid távon eltántorít a játéktól; a minőség valahol félúton rekedt meg a DS-es Ridge Racer és a Burnout között, ami egy autós játéknak sem túl jó ajánlólevél. A platformon való jelenlétet kipipálható – de sajnos mást nem igazán. ■



TYLER **4.0**

Mario & Sonic at the OWG

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **SEGA JAPAN** PLATFORM **DS**



Nagy elmék találkoznak – a két rivális hős edzője a Sega Japan és Shigeru Miyamoto volt a 2010-es téli olimpiára való felkészítés során. A kollaborációból minijáték-gyűjtemény született, a téli sportok tematikája szerint kivitelezve és csoportosítva. A sima versenyeken (mind például a síelésen, snowboardozáson, curlingen és síugráson) kívül a DS-verzióba egy Adventure Mode is belekerült; ennek a felépítése, bár szerepjátékokat idéz, csupán roppant laza történeti szálra fűzi fel az egyes sportágakat. További tartalmat csak a multiplayer módban megvívható futamok biztosítanak; és bár az összhatást tekintve a játék közel sem kiemelkedő – leszámítva, hogy technikailag valóban briliáns –, könnyed megközelítésének és a crossover-játékokra jellemző sajátos bájának köszönhetően még így is pozitív az összkép. ■

TYLER **7.0**



BAKUGAN BATTLE BRAWLERS

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **NOW PRODUCTION** MEGJELENÉS **OKT. 23.** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **2**





Spectrobes után Bakugan: a Pokémon-klónok harcmezején éles csatát vívó játékok sorából a reklámmal és a játékboltokba pakolt műanyagáruk áradatával kiemelkedő páros, ha közvetlenül nem is küzdenek egymás ellen, közvetve mégis egy célt akarnak elérni – profitot, sikert, hírnevet. Bemutatkozik az Európában körülbelül teljesen ismeretlen Bakugan, meglepően igényes tálalásban.

Mi az a Bakugan? Eltekintve az anime-gyökereitől lényegében egy harci játék: mágnesezett kártyalapok alkotják a csatateret, a harcosok pedig gömbbe rejtett szörnyek, akik varázsütésre kipattannak a tokjukból, ha sikerül az említett lapokra guritani őket. És tulajdonképpen ennyi, az alapötlet egyszerű, a célcsoport pedig a jelek szerint rajong érte – miért ne tehetné ugyanezt DS-sel a kezében is? Megteheti, méghozzá megdöbbentően korrekt tálalásban. A Battle Brawlersben minden benne van, amiről egy rajongó csak álmodhat. Komplett karakterszerkesztés, bakuganekben dúskáló bolthálózat, hatalmas versenyek, emlékezetes karakterek és persze rengeteg harc. Az arra való felkészülés remek, a Bakuganben ugyan szabadon bejárható terep nincs, de a menükbe pakolt mozgás meglepően hatékony és még inkább hangulatos – az anime szín- és hangulatvilágát tökéletesen megkapó ábrázolás látványos, igényes.



De nem elég ahhoz, hogy elkendőzze az unalmat – hiába az epikus lények, az anime-betétek, a szinkronizált párbeszédek, a lényeg, maga a csata lassú. És nem is csak néha, hanem mindig: az egyes összecsapások felvezetése több percig is eltarthat, az ellenfél és maga a játékos kiteríti a lapjait, a képernyőn végigcikáznak a speciális effektek, a bakuganek kipattannak védőburokjukból. És aztán körülbelül vége is az egésznek, a küzdelembe a játékos csak szökőévente, az érintőképernyő sikálásával szólhat bele öt és tíz másodperc közötti időintervallumban, hogy aztán passzív szemlélőként nézze tovább, amint a lények egymás torkának esnek.

Pedig a tartalomra nem lehetne panasz, a Battle Brawlers elegendő mennyiségű tornát, versenyt és persze bakugant vonultat fel, a kártyalapok összeállítása a stratégiai rész szerepét is remekül ellátja, de a bakuganek elhajításán túl komolyabb interakcióra nem ad lehetőséget. Ami egy videojáték esetében nem túl szerencsés...! ■

értékelés W

A kézzel fogható dolognak több értelme van, mint játékfeldolgozásnak – sárkányok ide, szoftpornós szemüvegben sikítozó mangalányok oda **6.5**

COOKING MAMA 3

KIADÓ **MAJESCO** FEJLESZTŐ **COOKING MAMA LIMITED**
PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **NINCS** MEGJELENÉS **OKT. 16.**



Mama pár hete tett egy kissé balul elsült kitérőt a kertben, de most visszatér oda, ahová való: a konyhába. A Gordon Ramsayt, Jamie Olivert és az időközben az örök Gourmet-mezőkre távozó Floydot is lepipáló Főző Anyu fakanállal, habverővel és persze stylussal hódol a kulináris örömöknek. Harmadszorra.

A Cooking Mama-széria érdekes állatfaj: évről évre feltűnik, egyszerre újulva és a saját medrében megragadva. Ez volt a második résszel, ez volt a Wii-epizódokkal és ez van a harmadik számozott krónikával is – merthogy a Cooking Mama még mindig igazodik a magyar népmesékhez. Hoz is, meg nem is.

Hoz temérdek új játékmódot – edzést, vásárolgatást, versenyzést, öltöztetést, naplóírást és lakberendezést. És teszi mindezt pontosan ugyanúgy, ahogy tette azt eddig: edzésben a főzést elbukni nem lehet, az egyes étkek elkészítési folyamatát megtanulni viszont igen. Ami tulajdonképpen hasznos a legtökéletesebb eredmény eléréséhez, de minden más szempontból felesleges, az érintőképernyős birizgálás semmit sem változott, ahogy az elkészítési módok zöme sem (vágás, keverés, rázogatás, szeletelés, ahogy eddig is), azzal





■ **(balra) Most már nem csak a főzést kell nekünk intézni, de a bevásárlást is**

a különbséggel, hogy a lépések száma nőtt. Ahogy a recepteké is, Mama most majdnem 100 féle édességet, főfogást és köretet dobhat össze.

Akár többedmagával is, egy másik szakács aspiránssal mérve össze habverési tudományát. Már amikor épp működik, a kapcsolat hajlamos gyakran megszakadni, persze mindig akkor, mikor már csak az utolsó keverés kéne a rántáshoz. Mama még mindig tudja mit csinál, de most már ideje lenne felújítani a konyhát… ■

értékelés
w

Ez eddigi legjobb rész a hordozható szériában, a szokásos kitétellel: gyorsan unalomba fullad, mivel az ételek ugyan mások, de az elkészítési mód nem.

7.0

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Marvel Super Hero Squad

THQ • HALFBRICK • DS

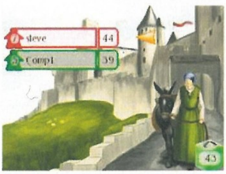


Szuperhősök amorf rajzfilmfigura formában. A Marvel-univerzum leghíresebb bűnüldözőit a Cartoon Network csatorna stílusához igazító Marvel Super Hero Squad ugyan fiatal közönségnek szól, de annyira szerethető és annyira hangulatos, hogy még a kopaszodó képregény geekek is elüthetik vele az időt. Mert pofozkodni nagyon jó, főleg oldalra scrollozva, főleg ilyen gárdával. Igaz, ennek ára is van, a DS-verzió a legtrehányabb port: nem elég, hogy szinte méterről méterre tölt, de még úgy is néz ki, mintha az előző generáció legaljáról csöppent volna ide. Ezt csak tetézi az, hogy egy kiadósabb, egydélutános mókánál többet kihozni belőle nem lehet, de ami ennél is rosszabb az a folyamatos ismétlődés, ami az első pár szint után menthetetlenül felüti a fejét. Előre a monotonitásba. ■

w **5.0**

Carcassonne

KOCH MEDIA • DS



Németország dominanciája a táblás stratégiai játékok terén továbbra is töretlen, ahogy a klasszikusok piacán is – pár éve Xbox Live-on, most DS-en is. A hordozható verzió nem csak az alap táblát, de ázsiai, arab és északi világokat is tartalmaz a folyókat behozó kiegészítővel együtt. A három játékmód adott, a klasszikus gyors játék, a történet alapú küzdelem és a multiplayer csatározás hozza az elvárhatót – a probléma a játéktér mérete, a DS képernyője túl kicsi ahhoz, hogy teljesen átlátható legyen az egész tábla. Ráadásul az AI nagyon fura dolgokat művel: hajlamos gyorsan elherdálni minden potenciális stratégiai pontot, hogy aztán a semmiből, mindenfajta előjel nélkül támadjon le úgy, hogy abból felkelni esély se legyen. ■

w **5.0**

Astro Boy

D3PUBLISHER • ART CO • DS

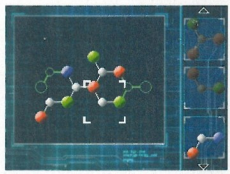


Gaijin-invázió az ázsiai kulturális fal tövében. A kultikus Astro Boyt újraálmodó nyugat minden fronton vét a japán közízlés ellen, a szigetország egyik legnagyobb hősét erőszakolva meg Az itteni Astro Boy is megpróbálja, akciójátékként, de a régi sárm és az elképesztően szeretnivaló karakterisztika nélkül. Astro itt már inkább Terminator, egy igazi gyilkológép, aki gépfegyverrel, rakétával és minden egyéb eszközzel tarolja végig a pályákat, senkit és semmit sem hagyva életben. Teszi mindezt sivár pályákon, gyenge közelharccal és túlságosan magasra belőtt nehézségi fokkal, amely pont azt a célközönséget taszítja el, aki még kíváncsi lenne rá. Vajon Japánban ki merik majd ezt adni, vagy azért ennek ott durvább következményei lennének? ■

w **4.0**

CSI: DI – The Hidden Cases

UBISOFT • OTHER OCEAN • DS



Lassan eléri az egy évtizedes kort a még mindig erősen népszerű CSI, így éppen itt volt már az ideje egy újabb adaptációnak. A feladatot a Deadly Intent próbálja magára vállalni, több, de inkább kevesebb sikerrel. A kilencedik évadhoz igazított Hidden Cases továbbra is kalandjátékként kíván érvényesülni, ezúttal már nem rettenetesen festő 3D-ben, hanem rajzolt, képregényes formában. Temérdek bűnüggyel, a rejtett akták a szokásos felállást hozzák a már unalomig ismert prezentációval és eszköztárral. És persze a gárdával, immáron Gil nélkül, a gyilkos ösztönökkel szemező Laurence Fishburnnel. A sorozat hangulatát remekül elkapó Deadly Intent közepesen korrekt adaptációja egy lassan végleg kifulladó formulának, de ennél egy dekával sem több. ■

w **7.0**



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE DECEMBER 10-ÉN JELENIK MEG.

GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY TESZT!

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!

40.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK

FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ, AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL



/D CALL OF DUTY
EXKLUZÍV TESZT X360 // PS3 // PC

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

MODERN WARFARE 2

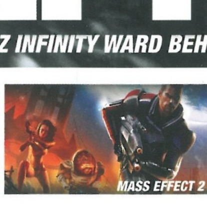
AZ ELSŐK KÖZÖTT JÁTSZOTTUK VÉGIG AZ INFINITY WARD BEHEMÓTJÁT – ÉS NEM KELLETT CSALÓDNUNK!

TESZTEK

BRÜTAL LEGEND // DJ HERO // RATCHET AND CLANK: CRACK IN TIME // MACHINARIUM // HEROES OVER EUROPE // RABBIDS GO HOME // BAND HERO // LIPS 2 // DREAMKILLER // PERSONA // KINGDOM HEARTS DS // NEED FOR SPEED NITRO // MAGNACARTA 2



EPIC MICKEY



MASS EFFECT 2



SETTLERS 7



BORDERLANDS